GRY VIDEO I KONSOLE

MARZEC 2009 / 03/2009

新プラス

neo PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 I XBOX 360 I PS2

PSP I Wii I DS

MAŁO GIER? NIE W NEO!
116 STRON
HARDCORE'OWEGO GRANIA

SPECJAŁ
GOD OF WAR]II[
KRATOS RZUCA WYZWANIE ZEUSOWI

ZRECENZOWANY
RESIDENT EVIL 5
CAPCOM RZĄDZI

BATMAN ARKHAM ASYLUM
MROCZNY RYCERZ W SZPITALU WARIATÓW

NA WŁASNE OCZY
DANTE'S INFERNO
NOWA GRA AUTORÓW DEAD SPACE

JUŻ GRANE
JUST CAUSE 2
AGENT RICO RODRIGUEZ PRZERYWA URLOP

MEGAWYWIAD
FIGHT NIGHT ROUND 4
MIKE TYSON ZNOWU W RINGU

RAPORT
SABOTEUR
SEKS I PRZEMOC W OKUPOWANYM PRZEZ HITLEROWCÓW PARYŻU

PLUS: NA WŁASNE OCZY: NEED FOR SPEED SHIFT / FINAL FANTASY XIII – FAKTY I MITY / AKTORZY W GRACH VIDEO / ZRECENZOWANE: GTA IV: THE LOST AND DAMNED HALO WARS PATAPON 2 MADWORLD RACE PRO NINJA BLADE TOM CLANCY'S H.A.W.X i inne!

9 771505 820004 03
NR 120 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PlayStation®
Network

ICH DOM, TWOJE PIEKŁO.

killzone.com

Blu-ray Disc

18+
www.pegi.info

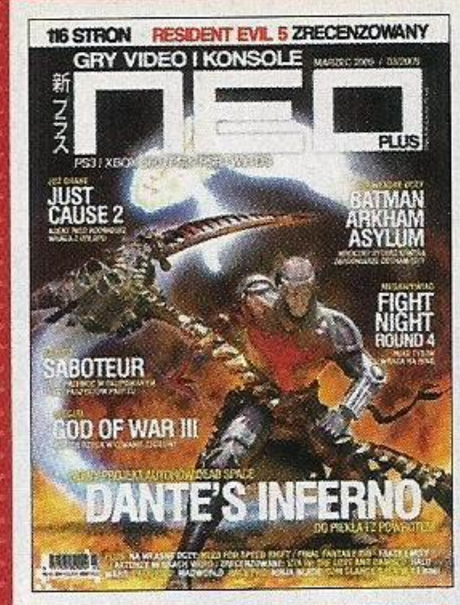
"PlayStation" and "PS" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Killzone is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone © 2009 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

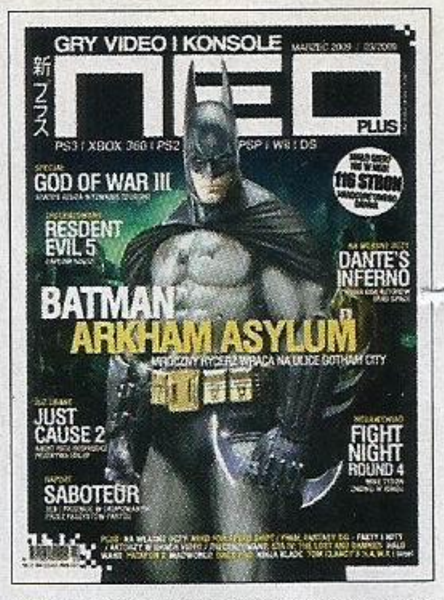
Tylko na PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

Marzec jak listopad

Dwie okładki, sześć specjałów **i sporo recencji hitów**



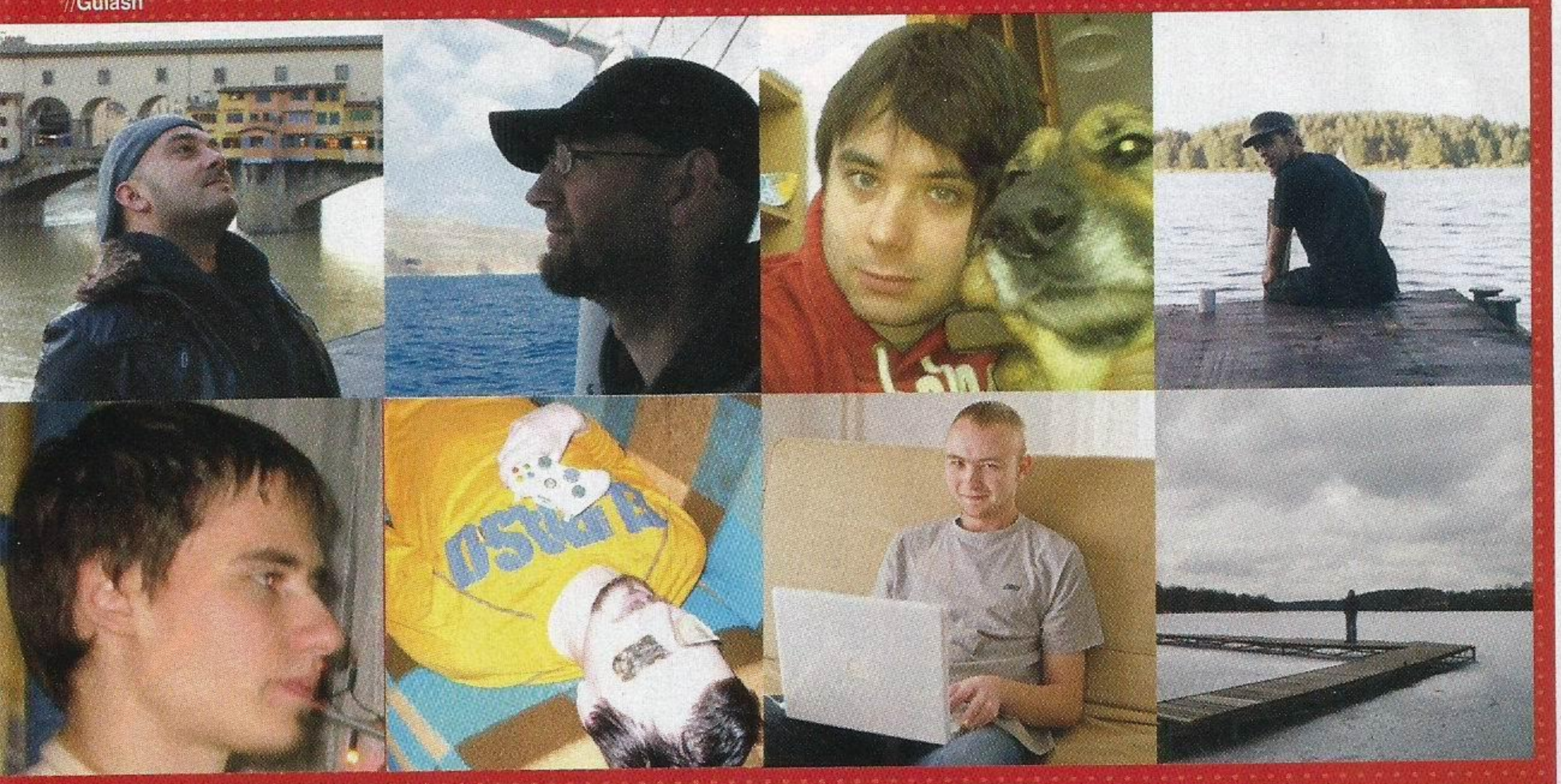


Nie zgadliście, ale kilka osób było blisko. Nikt nie wpadł, że mowa o Rico, bohaterze Just Cause 2. Nawiązuję oczywiście do mojego minikonkursu z poprzedniego numeru, w którym pytałem o gry mające zagościć w marcowym numerze enplusa. Czyli po kolei: Dante's Inferno to nowa gra zespołu odpowiedzialnego za Dead Space, którą miałem przyjemność obadać na własne oczy we Florencji. Mielu poleciał do Sztokholmu, gdzie uczestniczył w prezentacjach Batman: Arkham Asylum (to właśnie komiksowy bohater) oraz Just Cause 2 (czyli agent specjalny). Zooltar zaś na tyle dobrze wkręcił się do EA, że mógł chwilę zagrać w bardzo wczesną wersję Need For Speed Shift – fakt, że EA po raz pierwszy do produkcji nowego NFSa zatrudniło zewnętrzną ekipę speców od racerów, to zupełnie nowy kierunek w tej serii, prawda?

Dalej też jest grubo. Długo oczekiwana recenzja Resident Evil 5, ograny i oceniony MadWorld, którym jestem po prostu zachwycony. Takiej ilości przemocy zrealizowanej w japońskim stylu dawno nie gościliśmy na ekranach telewizorów. Aż szkoda, że to gra na Wii, bo niewiele osób w Polsce się z nią zapozna. Świetnie wypada także tercet xboxowych exclusive'ów – Ninja Blade to doskonała zręcznościówka na wczesną wiosnę, GTA IV: The Lost And Damned nie zawodzi, a Halo Wars to prawdopodobnie pierwsza naprawdę w stu procentach udana strategia przygotowana wyłącznie z myślą o konsolach. Zanim jednak dotrzecie do recenzji, czekają na Was jeszcze najświeższe informacje i niepublikowane wcześniej screeny z bardzo ciekawie zapowiadającego się Saboteur, a także pierwsza prezentacja God of War III. Kratos jeszcze na pewno zagości na łamach enplusa. Zaś producent nowego Fight Nighta, Jeff Atienza, był na tyle przyjaźnie nastawiony do polskich przyjaciół, że z chęcią porozmawiał z Marcellusem na temat najnowszej odsłony tej kultowej bokserskiej serii. Wygląda, zaiste, rewelacyjnie.

Oby zawsze marzec kojarzył nam się z takim wysypem informacji na temat nowych gier, a także z taką liczbą ciekawych premier. Bo naprawdę w tym roku nie mamy na co narzekać. Może poza słabnącą w oczach złotówką, która już niebawem będzie miała bezpośrednie przełożenie na ceny artykułów importowanych do Polski. W tym, niestety, gier video i konsol. Idą cięższe czasy dla naszego hobby, dlatego warto przed wydaniem pieniędzy czytać publikowane przez nas recenzje gier. Niech Wam służą jak najlepiej. Zapraszam do lektury i do przeczytania na początku kwietnia.

//Gulash



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
love to Martini! death to spies!

Czekając w kolejce do Residenta, złapałem się za Ninja Blade i jak się okazało, był to doskonały wybór – podpaliłem się jak młodziak rozkawałkowując wielkich bossów. Spisałem wrażenia z prezentacji Dante's Inferno, próbowałem też pograć w Halo Wars, ale to nie moja bajka. Za to MadWorld... dla mnie po prostu cacuszko. Nareszcie też Capcom pokazał, nad czym w tajemnicy (khem, khem...) pracowali przez dwa lata. A enplusa zjem za miesiąc, na razie marynuje się.

MARCIN SIKORA // Marcellus
znów spóźniony :/

Killzone 2 zaliczone, ale byłem ostatni po Gulashu, Mielu i Gonzo, więc kilka razy musiałem im w krótkich, żołnierskich słowach przypomnieć, że ja w to jeszcze nie grałem i spoilerów sobie nie życzę. Co gorsza, sytuacja zaraz powtórzy się z Resident Evil 5. Ja mogę za to zepsuć chłopakom radość z odkrycia zakończenia Race Pro, hehe. Aha, jeżeli jeszcze nie graliście w Burnout: Paradise, to kupcie go teraz w wersji Ultimate Box – świetna gra stała się jeszcze lepsza. Criterion 4 life!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Jack. Simply Jack

Jeśli Capcom zmieni sterowanie w Residencie i zrobi z niego strzelankę, to ja się wypisuję. Niech już odpuszczą tej serii. Nie wiem, co jeszcze można zmienić, żeby to wciąż był RES. I tak już za daleko odjechali. Ciekawe, czy Mikami zagra, zapowiadał, że tego nie zrobi. Zamiast gadać mógłby w końcu pokazać nad czym dłubie w tajemnicy. Wierzę w niego i w ekipę Platinum. MadWorldem pokazali, że są w świetnej formie. Fajny ten rok, Sony daje do pieca, MS szykuje ofensywę, nawet na Wii mam już w co grać!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
Idus Martiae

Marzec. Pierwsze dwa miesiące 2009 minęły jak z bicza trzasł, właściwie bez większych sensacji. Jem, śpię, palę, wydalam, gram i piszę. Z racji tej ostatniej czynności coraz więcej czasu spędzam w krainie nostalgii, otoczony starymi i niedołężnymi, acz bardzo sympatycznymi grami. Nie narzekam. Niektórzy z owych staruszków jeszcze skopaliby zady pewnym siebie młodzikom, niczym Clint w „Gran Torino". A, przepraszam – BioWare pokazało pierwszy teaser Mass Effect 2. No to wracam do przyszłości i zaczynam się jarać.

KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
under-fucking-standing

Ale miesiąc się trafił konsolce Nintendo! Mielu rozcinał ciała na pół piłą łańcuchową, a ja z kolei to odstrzeliwałem kończyny, to skręcałem karki czając się w krzakach. Niezależni wydawcy, z Segą na czele, wreszcie ruszyli cztery litery i przygotowują core'owe tytuły na Wii. Lada chwila położymy też łapy na Dead Rising: CTYD, Deadly Creatures i The Conduit, a pod koniec roku uderzy Dead Space Extraction. Ciekawe czy na taki obrót spraw w jakiś sposób zareaguje Nintendo.

GRZEGORZ BROL // Fax
hedszot, dziwko!

Killzone 2 rządzi, ale i tak praktycznie codziennie o 19:00 gramy w Halo 3. Hity kurzą się na półkach, bo godzinka z kumplami musi być. Zebraliśmy ekipę i wyzywamy się od dziwek, bawiąc się przy tym genialnie. Xbox Live i PlayStation Network to dla mnie najważniejsze osiągnięcia na konsolach nowej generacji. Banalna obsługa, komunikacja głosowa, wydzierające się dzieciaki i wszechobecne lagi na polskich łączach. Nic, tylko grać. Szkoda, że oczy nie wytrzymują.

PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo
die you abomination

Miela i moja przeprawa z końcówką Resident Evil 5 przejdzie do historii i na pewno będziemy wspominać ją wolnych chwilach. Ostatnie tygodnie były dla mnie bardziej intensywne niż jakakolwiek końcówka roku – RE5, Killzone 2, nawet nie miałem czasu sprawdzić MadWorlda! Znacie kody na 48-godzinną dobę? Ja też nie bardzo i jakoś znajomi nie mogą zrozumieć, że wpadam na imprezy zawsze spóźniony. Wpadam, a potem testuję jak to jest spać po dziesięć godzin. Na tydzień.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
Zabijstrefa2 w domu

Ten dzień rozpoczął się ulewą... Gdy okazało się, że markety otwarte są od dziewiątej, a nie od ósmej, myślałem że oszaleję. Ile można czekać, by zabrać nowiutkie Killzone 2 do domu? No właśnie, od czasu, gdy po raz pierwszy zobaczyłem tę grę (maj 2005) minęły prawie cztery lata; teraz rozkminiając kampanię i tłukąc w multi nie mogę przestać się zachwycać nową jakością, jaką zgotowało Sony, choć mam nadzieję, że po bólach dni młodzieńczych, obsługa online w Killzone 2 wskoczy na wyższy poziom.

Special Guest Stars: zooltar, Frank Spiegel, Lord Khazadal **Special greetings:** massca (www.zagraceni.pl) za pomoc w rozwiązaniu palącego problemu

Numer 120 // **marzec** 2009
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl

Współpracują: Patryk Bukowiecki, Grzegorz Brol, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Oskar Nowak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik

Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: 0508 651 646 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

8 – tygodni. Tyle czasu od premiery potrzebowało Tatsunoko vs. Capcom na Wii, by trafić do osiemdziesięciu tysięcy Japończyków. Street Fighter IV na PS3 pobił ten wynik w pierwszym tygodniu. Jak wytłumaczyć wydawcom, że opłaca się robić normalne gry na Wii? Nie da rady.

20 – milionów dolarów będzie kosztować produkcja Uncharted 2: Among Thieves, o którym piszemy w numerze. Na co pójdzie ta kasa, skoro Naughty Dog ma już gotowy silnik? Na stworzenie większej gry, lepszy motion-capute i jacht szefa firmy. Należy mu się, zobaczcie jak ta gra wygląda.

37 – tysięcy z niewielkim hakiem, to wynik Street Fightera IV w wersji na Xboxa 360 w pierwszym tygodniu sprzedaży gry w Japonii. To około dwa i pół raza mniej niż na PS3, ale i tak wystarczyło, żeby zająć czwarte miejsce w cotygodniowym zestawieniu sprzedaży. W sumie SFIV sprzedał się o sto tysięcy sztuk gorzej niż Mario & Luigi na DSa. Chcemy zagrać w tego kozaka, który kopie tyłek Ulicznemu Wojownikowi!

50 – milionów przenośnych konsol PSP trafiło do użytkowników na całym świecie. Sony potrzebowało czterech lat na osiągnięcie tego bardzo dobrego wyniku. Biblioteka gier liczy sobie „tylko" dwa tysiące tytułów (plus pięćset na PSN). Wciąż jednak nie ma obiecanego Gran Turismo... Jakim cudem osiągnęliście taki sukces, Sony?

289,90 – złotych to cena rynkowa Halo Wars. Wprawdzie w wielu sklepach można ją kupić za mniejszą kwotę, ale wysoki kurs euro musi odbić się na cenach wszystkich gier. Oszczędźcie sprzedawców, oni nie są temu winni.

BURNOUT Paradise THE ULTIMATE BOX

Legendarne wyścigi w nowej odsłonie!

Ta gra jest piękna do bólu. I koniec, kropka. – PSX Extreme

Burnout przemówi do każdego, małego i dużego. Jedni odnajdą w nim idealny sposób na krótki, niezobowiązujący relaks, inni rozpłyną się w zatrzęsieniu Achievementów i wyzwań do ukończenia w multiplayerze. - Gry online

GAME CRITICS AWARD '08 WINNER

IGN.com BEST OF E3 2007 WINNER

E3'07 EDITORS' CHOICE WINNER

Rozszerzona i ulepszona wersja Burnout Paradise to:

Nowe pojazdy w tym motocykle.

Nowe wyzwania i tryby gry.

Zupełnie nowy tryb zabawy wieloosobowej offline dla 2-8 graczy.

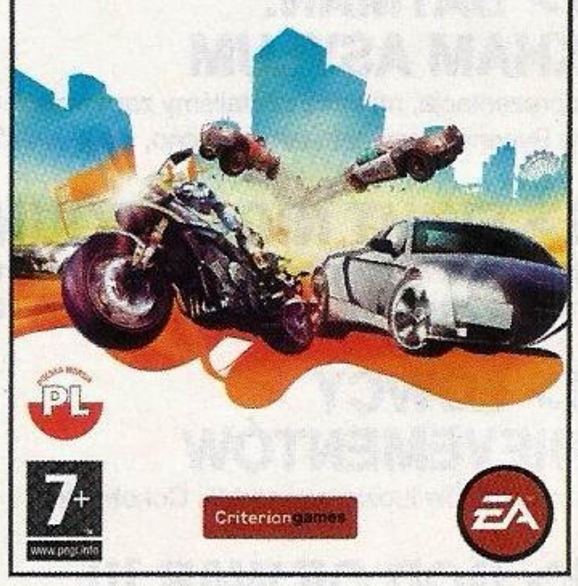
Zmieniające się warunki pogodowe.

Patronem gry jest

Auto Świat
MEMBER OF AXEL SPRINGER GROUP

już w sprzedaży

www.burnout.ea.com



Criterion games

7+ www.pegi.info

POLSKA WERSJA PL

Pełna, polska wersja językowa na PC DVD i PLAYSTATION®3

Oryginalna wersja językowa na Xbox 360™

PC DVD ROM

PLAYSTATION 3

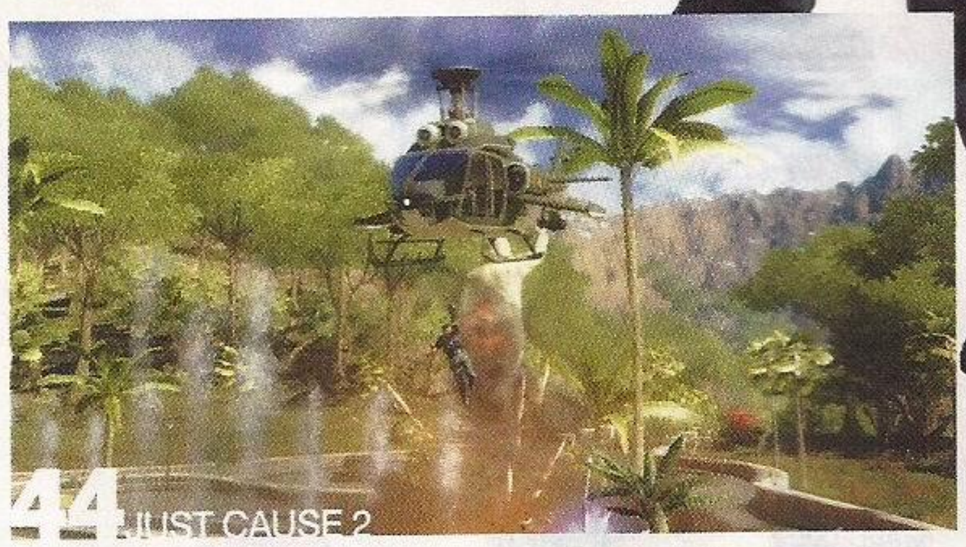
XBOX 360

© 2009 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA oraz Burnout są znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. „PlayStation", „PLAYSTATION" I grupa logotypów „PS" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Logotypy Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi gupy firm Microsoft. szystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

MENU // MARZEC 2009

68 RESIDENT EVIL 5

34 SABOTEUR

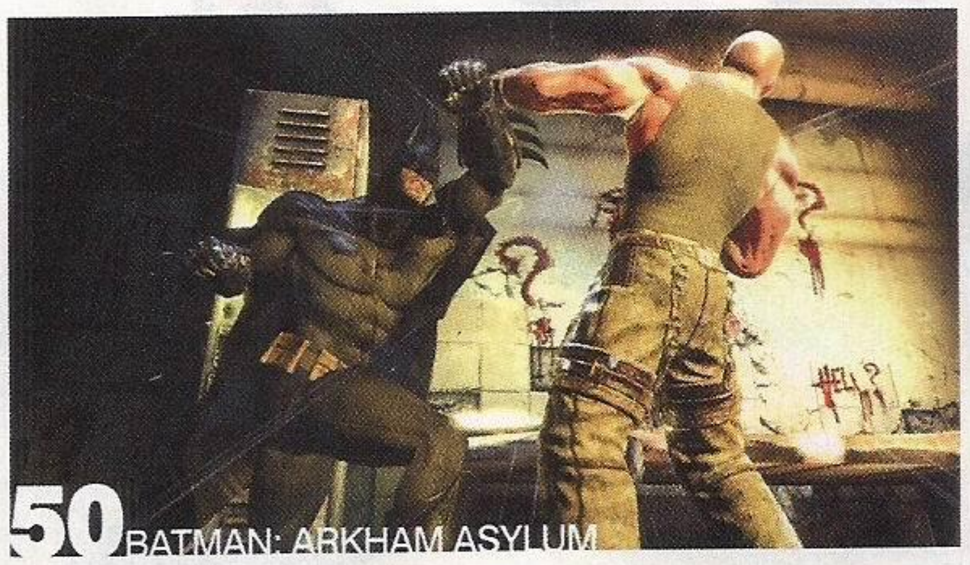

44 JUST CAUSE 2

76 MADWORLD

88 HALO WARS

92 NINJA BLADE

38 DANTE'S INFERNO


50 BATMAN: ARKHAM ASYLUM

SPECJAŁ

034> SABOTEUR
Irlandczyk w Paryżu przeciwko Nazistom. Będzie seks, będzie przemoc, będą strumienie krwi.

038> DANTE'S INFERNO
„Boska Komedia" Dantego jako źródło inspiracji dla gry video? Czemu nie?! Zwłaszcza, gdy robi ją team odpowiedzialny za kapitalne Dead Space.

044> JUST CAUSE 2
Mielu udał się do Sztokholmu, by w zaciszu siedziby Avalanche Studios sprawdzić powrót Rico Rodrigueza.

048> PIXELBRYCI
Aktorzy w grach video pod surowym okiem Maxa.

050> BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Kolejna prezentacja, na którą zostaliśmy zaproszeni. Czy Mroczny Rycerz uderzy tak samo mocno, jak w kinie?

056> FIGHT NIGHT ROUND 4
Najlepszy konsolowy boks doczeka się nowej odsłony. Udało nam się przeprowadzić obszerny wywiad z autorami.

060> ŁOWCY ACHIEVEMENTÓW
Od zarania dziejów ludzie gromadzili. Cokolwiek.

062> GOD OF WAR]I[
Wściekły Kratos tym razem ma zamiar urwać łeb samemu Zeusowi. Pierwsze informacje!

NEWSFLASH

012> FINAL FANTASY XIII
Wszystko, co już wiadomo o kolejnym „fajnalu".

014> ENDWAR PO POLSKU
Raport z polonizacji tej niezwykle ambitnej gry.

016> ATEI 2009
Z wizytą na londyńskiej wystawie automatów.

020> THE CHRONICLES OF RIDDICK: AoDA
Już gramy w nowego/starego Riddicka.

021> DEAD RISING 2
Capcom zapowiada nowe gry!

028> UNCHARTED 2: AMONG THIEVES
Kolejna porcja informacji oraz screenów.

029> INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS
Nowa gra z Indym zmierza na... Sami zobaczcie.

RETRO+ I INNE

026> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

032> OSTATNI LEVEL
Felieton Jakuba Żulczyka specjalnie dla Was.

067> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

100> RETROPLUS
Zagłebiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

112> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i S-ki.

114> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

062> RESIDENT EVIL 5
074> TENCHU: SHADOW ASSASSINS
075> BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX
076> MADWORLD
080> WORLD OF GOO
080> FLOWER
082> GRAND THEFT AUTO IV: THE LOST AND DAMNED
084> 50 CENT: BLOOD ON THE SAND
085> FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE
085> R-TYPE DELTA
085> FUNTOWN MAHJONG
085> MINESWEEPER FLAGS
086> TOM CLANCY'S H.A.W.X.
088> HALO WARS
090> ETERNAL SONATA /PS3
090> STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION
091> THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL
092> NINJA BLADE
094> MOON
094> ROBOCALYPSE
094> HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS
094> LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON /PS3
094> TRACKMANIA DS
095> DRAGON QUEST: THE HAND OF HEAVENLY BRIDE
096> RACE PRO
098> ONECHANBARA: BIKINI SAMURAI SQUAD
098> DESTROY ALL HUMANS: THE PATH OF FURON
099> PATAPON 2

STRACH NIE POZWALA ZAPOMNIEĆ

PREMIERA: 13.03.09

18+

www.pegi.info

PLAYSTATION 3 XBOX 360 XBOX LIVE

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 2008 WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PLAYSTATION" i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i logo Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft.

HYPER

Oglądaj weekend z Tom Clancy's EndWar

Po raz pierwszy gra z systemem sterowania głosem po polsku*!

*dotyczy wersji na PC, Xbox 360, i PS3.

NIECHAJ

Tom Clancy's

ENDWAR

Gra w polskiej wersji językowej

PL

16+

www.pegi.info

© 2008/2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Endwar, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. -D- , PLAYSTATION and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

*dotyczy wersji na PC, Xbox 360, i PS3.

tylko w Hyper TV w dniach 27-29 marca!

HYPER

ENDWARGAME.COM

Patronat medialny:

onet.pl

ZACZNIE SIĘ KONIEC

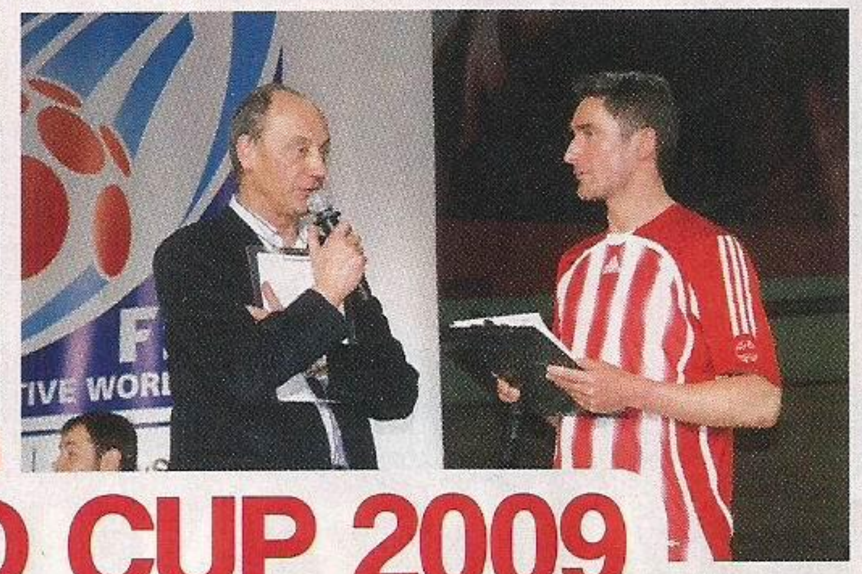
Premiera marzec 2009

UBISOFT®

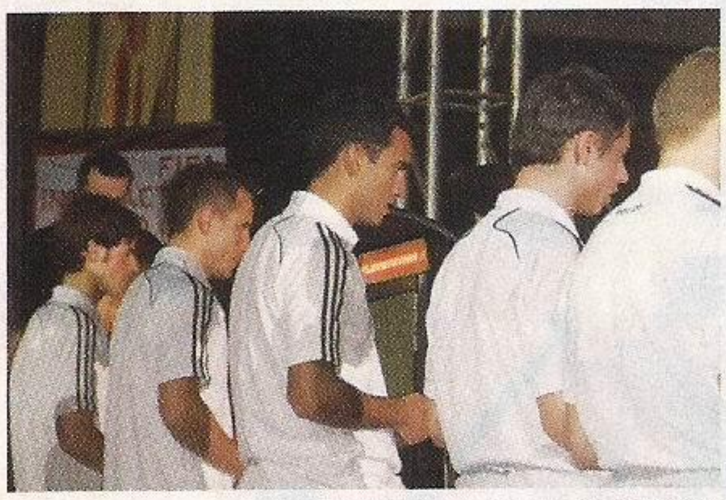
PC DVD ROM NINTENDO DS XBOX 360 PLAYSTATION 3

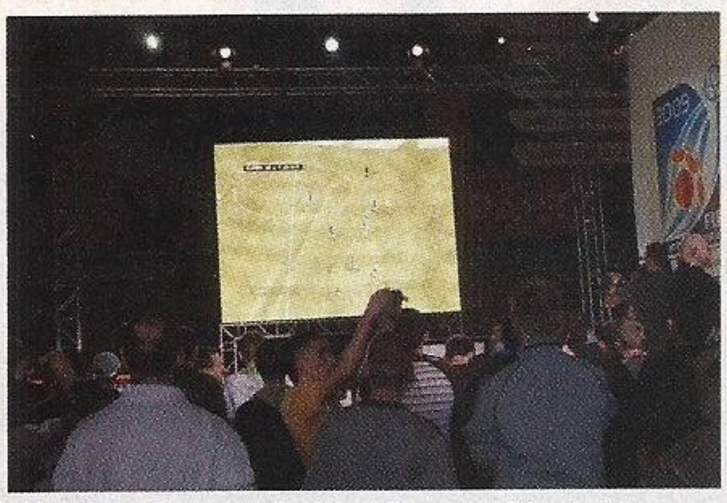
FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2009

Polskie eliminacje wyłoniły naszego reprezentanta



CORAZ FAJNIEJSZE NAGRODY, CORAZ WIĘKSZA FREKWENCJA. DRUGA EDYCJA TURNIEJU UDAŁA SIĘ JESZCZE LEPIEJ





■ Wirtualny mecz Legia – Lech budził spore zaciekawienie; w kuluarach mówiło się o nim od miesięcy i sam fakt, że udało się organizatorom do niego doprowadzić, zasługuje na gratulacje. Legioniści spisali się lepiej, ale z tego, co nam wiadomo, solidnie trenowali przy konsolach podczas zgrupowania przez rundą.

Po raz drugi wspólna inicjatywa Electronic Arts, FIFA i PlayStation pod nazwą FIFA Interactive World Cup zagościła w Polsce, a konkretnie w warszawskiej Arenie Ursynów. Już od ósmej rano w sobotę 21 lutego przyjmowano zapisy do eliminacji – w sumie w turnieju wzięło udział 512 zawodników, spośród których najlepszy okazał się Marcin Raptis. 17-letni Marcin pokonał w finale polskich eliminacji Cezarego Gontarka i będzie reprezentował nasz kraj podczas wielkiego finału w Barcelonie, który odbędzie się 2 maja. Jak stwierdził Marcin, grając przed tak wielką publicznością łatwo się stremować, jednak nie może się już doczekać wyjazdu na finały. A jest o co walczyć. Zwycięzca oprócz prestiżu i tytułu Mistrza Świata zgarnie także bardziej wymierne nagrody – czek na 20 tysięcy dolarów i nowiutki samochód Kia Soul.

Arena Ursynów jest idealnym miejscem do takiej imprezy, ale jej umiejscowienie pozostawia nieco do życzenia. Znajduje się w sporym oddaleniu od dworców, z dojazdem komunikacją miejską też nie jest najlepiej. Co nie przeszkodziło jednak w pojawieniu się ponad półtora tysiąca fanów wirtualnej rozrywki, którym organizatorzy zapewnili sporo atrakcji w oczekiwaniu na rozgrywki finałowe. Pierwszą z nich była prezentacja składu Legii Warszawa na wiosenną rundę Ekstraklasy, wywiady, okazje do strzelenia sobie fotek, a także quizy dla przybyłych związane z drużyną. Drugą – wirtualny mecz Legia Warszawa vs. Lech Poznań, który został rozegrany w trybie 10-na-10 na PlayStation 3. Każdy zawodnik z pola wcielił się w samego siebie na wirtualnym boisku (piłkarze Lecha znajdowali się w tym czasie w poznańskim Multikinie, również w obecności fanów i łączyli się z Warszawą przez internet). Po emocjonującym meczu, pełnym żółtych i czerwonych kartek, Lech ostatecznie uległ Legii 1:7, ale słabszą dyspozycję można im darować tylko jednym dniem przerwy na odpoczynek po pierwszym meczu z Udinese Calcio. Jak będzie w prawdziwym meczu między tymi ekipami?

Na specjalnych standach zgromadzono ponad 80 konsol PlayStation 3 – oprócz FIFA 09 można było zagrać w inne propozycje Electronic Arts i Sony, między innymi w Burnout Paradise: The Ultimate Box, LittleBigPlanet, czy MotorStorm 2. Były także poczciwe peesdwójki, nie zabrakło PSPków. Imprezę odwiedził Dariusz Szpakowski, głos FIFA 09, a także najpopularniejszy polski komentator piłkarski. Były cheerliderki, raperzy, darmowy wstęp – kto nie był, niech żałuje. Oby więcej takich imprez w przyszłości, a z naszej strony prosimy organizatorów Interactive World Cup 2010 o rozważenie nieco lepszej lokalizacji. //**Gulash**

■ Dariusz Szpakowski opowiadał wiele anegdot związanych z zawodem komentatora piłkarskiego. Imprezę prowadził Sergiusz Ryczel, dziennikarz TVN, TVN 24 i n-sport. Pod panami panorama Areny Ursynów.

■ Milanista Marcin Raptis z przepustką do Barcelony. „Mam nadzieję, że w Wielkim Finale pójdzie mi równie dobrze, co w rozgrywkach krajowych. Ale jeszcze dużo pracy przede mną".

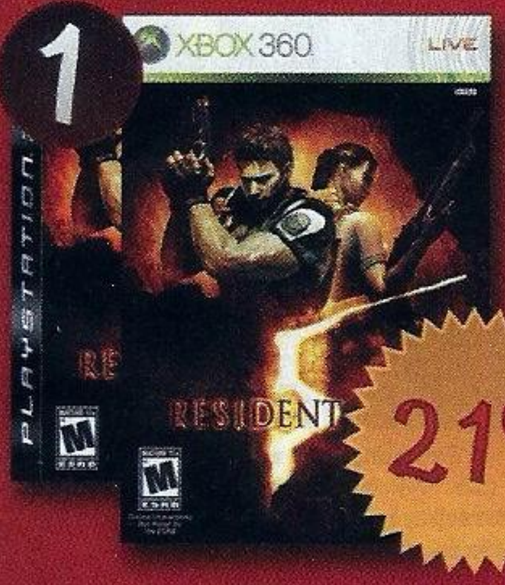
■ Taki widok zawsze rozczula – *„biały chłopak z czarną muzą na japońskim systemie"*, chciałoby się zacytować Rycha. Zmieńmy na *„mały chłopak z czarnym padem przy japońskim systemie"* i będzie git.

ULTIMA
Świat wielkiego kina
www.ultima.pl

Najlepsza oferta na gry i konsole!

4 najnowsze sposoby na zabicie wolnego czasu !

1



Resident Evil 5
PlayStation 3
Xbox 360

219

2

Silent Hill Homecoming
PlayStation 3
Xbox 360

219

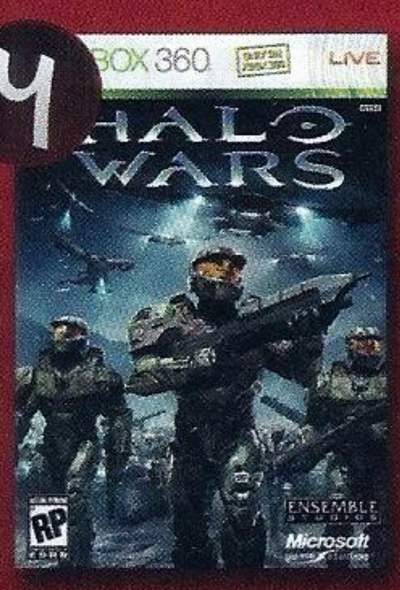
3

Killzone 2
PlayStation 3

199

pełna, polska wersja językowa

4



Halo Wars
Xbox 360

tel/www

INFOLINIA: 0-22 485 52 10
e-mail: ultima@ultima.pl

www.ultima.pl

Fachowa obsługa, konkurencyjne ceny, obniżki i wyprzedaże,
zamówienia przedpremierowe, rozbudowany sklep www.

□ Nowe postacie wyglądają jakby były z innej gry niż Lightning i Snow. Nomura tym razem nie zachwycił, Wakka-podobny Gadoh jest odpychający.

FINAL FANTASY XIII

Japońska premiera w tym roku, zaczynają wypływać pierwsze konkrety

Jeśli rok 2009 skończy się równie dobrze, jak się rozpoczął, będzie najlepszym w historii. Killzone 2, Street Fighter IV, GTA IV: Lost & Damned w lutym, Resident Evil 5 w marcu, a w kwietniu japońskie demo Final Fantasy XIII w wersji na PlayStation 3. Szkoda, że aby wejść w posiadanie tego ostatniego należy kupić film FF: Advent Children Complete, do którego dołączana będzie płyta z demem. Siedemdziesiąt dolarów przy obecnym kursie to morderstwo dla portfela. Gotowi wydać ponad 300 złotych (z przesyłką) za demo nowego Finala (bo film nie będzie działać z powodu blokady regionalnej), które podobno da się ukończyć w zaledwie dwie godziny?

Już niedługo będzie wiadomo jak gra w ogóle wygląda, jak prezentują się systemy walki, eksploracji oraz rozwoju postaci. Conieco dowiedzieliśmy się po premierze najnowszego trailera, choć wciąż większość informacji to tylko domysły.

FFX-2

Minęło pięć lat od premiery ostatniego „tradycyjnego" Finala (X-2) w Europie. Jedenastka była sieciowym erpegiem, „dwunastka" próbowała zaadaptować system rozgrywki z gier MMO do trybu singleplayer. Wygląda na to, że trzynasta część powróci do korzeni, nie rezygnując przy tym z nowoczesnych rozwiązań.

W walkach, które będą toczyć się nawet w szybszym tempie, niż w kontynuacji dziesiątej części, weźmie udział trzyosobowa drużyna. Cała ekipa może wykonać czynności jednocześnie, dzięki czemu da się połączyć ich ataki w potężne combosy niczym w FFX-2. Tamta gra była na tyle szybka, że możliwe było unieszkodliwienie przeciwnika nie dając mu nawet szans na kontrę. Tym razem bestie będą mogły uderzyć atakującego zabierając mu trochę punktów życia i czasami nawet przerywając kombinację. Na pierwszy rzut oka system walk w FFXIII to stare, dobre Active Time Battle.

Prawdopodobnie nie da się swobodnie poruszać w trakcie potyczki, choć na zaprezentowanym trailerze postacie bardzo często zmieniały swoje pozycje, a nie były przywiązane do konkretnego miejsca, jak chociażby w siódmym, czy ósmym Finalu. Daje to ogromne możliwości planowania i łączenia ataków z bliska i daleka, tym bardziej, że wszyscy wyposażeni zostaną w broń palną i mają władać magią. Na dodatek przeciwnika da się wyrzucić wysoko w powietrze, gdy wcześniej wystarczająco mocno się go obije przełamując tym samym jego obronę. Bohater wyskoczy za ofiarą i dokończy atak w powietrzu, a w tym czasie druga postać rzuci czary ofensywne lub strzeli z karabinu.

FFVIII

Podjęcie jakiejkolwiek akcji będzie możliwe wyłącznie po naładowaniu paska ATB. Podzielony zostanie na trzy segmenty – wystarczy, żeby jeden był aktywny i już da się wykonać atak. Mocniejsze ciosy i czary (jak Fire 3) będą jednak wymagać całego paska ATB. Uważni czytelnicy zapewne zauważyli, że niczym w FFVIII zabraknie punktów magii. W XIII zarówno atak bronią, wyrzucenie przeciwnika w powietrze, czy rzucenie czaru wymagać będzie wyłącznie napełnionego paska ATB.

Postać zaczeka z wykonaniem akcji aż gracz naciśnie trójkąt. W ten sposób niemal jednocześnie da się wyprowadzić mordercze kombinacje całą drużyną. Dopiero po naciśnięciu przycisku, a także już po zakończeniu animacji ataku, pasek ATB zacznie się błyskawicznie regenerować. W tym czasie na ekranie pojawi się menu złożone z trzech opcji – Skills, White Magic oraz Black Magic. Wygląda to trochę tak, jakby w tym czasie dokonywało się wyboru czarów i umiejętności, z których skorzysta się podczas dalszej części walki. Jest to o tyle prawdopodobne, że w trailerze przy pełnym pasku ATB na ekranie wyświetlone były konkretne opcje (na przykład Fire, Ice i Cure), a nie pojawiło się żadne menu, z którego dałoby się wybrać inne (Blizzard, Thunder). Nie ma sensu jednak w tej chwili

□ Pod jednym z przycisków znajdzie się unik. Wykonanie go będzie „darmowe", nie zmniejszy paska ATB. O ile autorzy gry nie zmienią zdania.

□ Hig? Nie, to tylko kolejny żołnierz, którego Lightning rozgniecie jak robaka. Przeciwnicy przypominają cyborgi. Cocoon to zaawansowana technologicznie kraina.

INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 2010 (EUROPA)
KONSOLA: PS3, X360

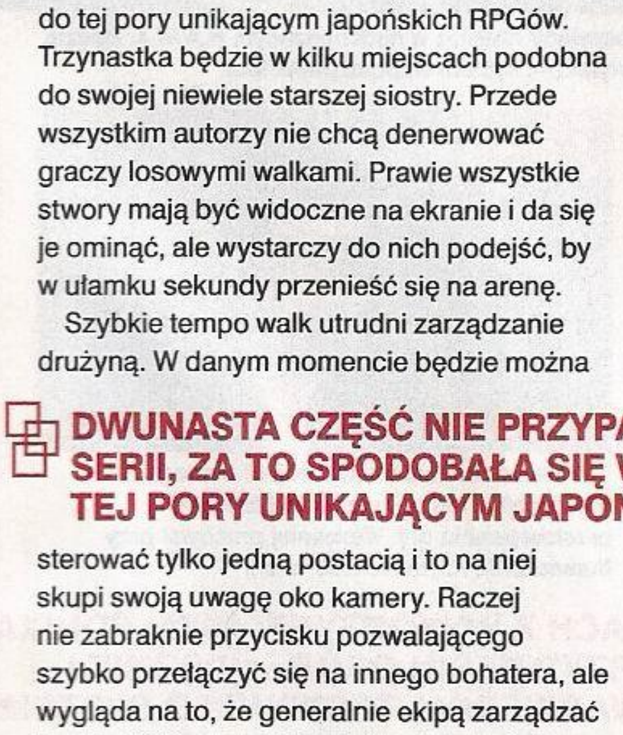
zastanawiać się nad tym, jak również nad brakiem menu Items. W kwietniu wszystko będzie jasne.

FFXII

Dwunasta część nie przypadła do gustu fanom serii, za to spodobała się wielu graczom do tej pory unikającym japońskich RPGów. Trzynastka będzie w kilku miejscach podobna do swojej niewiele starszej siostry. Przede wszystkim autorzy nie chcą denerwować graczy losowymi walkami. Prawie wszystkie stwory mają być widoczne na ekranie i da się je ominąć, ale wystarczy do nich podejść, by w ułamku sekundy przenieść się na arenę.

Szybkie tempo walk utrudni zarządzanie drużyną. W danym momencie będzie można sterować tylko jedną postacią i to na niej skupi swoją uwagę oko kamery. Raczej nie zabraknie przycisku pozwalającego szybko przełączyć się na innego bohatera, ale wygląda na to, że generalnie ekipą zarządzać będzie SI. Square Enix niczego nie potwierdza, więc nie ma powodu do płaczu, niekoniecznie musi powrócić rozbudowany system gambitów. Równie dobrze autorzy mogą skopiować pomysł z The World Ends With You, gdzie konsola przejmowała kontrolę nad drugą postacią, gdy gracz przez kilka sekund nie wykonał nią żadnych czynności i skupiał się tylko na jednym bohaterze. Nie można też wykluczać trzeciej opcji – gracz przygotuje zestaw umiejętności i czarów dla postaci wspierających, a konsola sama później wybierze najlepsze dostosowując się do jego stylu gry.

DWUNASTA CZĘŚĆ NIE PRZYPADŁA DO GUSTU FANOM SERII, ZA TO SPODOBAŁA SIĘ WIELU GRACZOM DO TEJ PORY UNIKAJĄCYM JAPOŃSKICH RPGÓW



W przeciwieństwie do Lightning, Sazh ma być radosną postacią. Fajnie, ale to „ruda" aktywuje coś, co pozwala jej naginać prawa grawitacji.

FFXIII

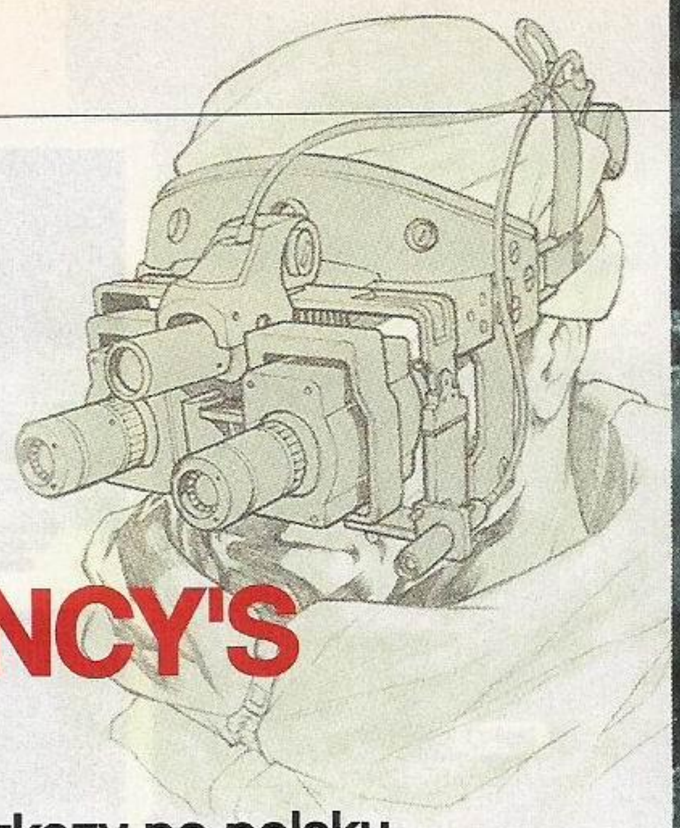
Trailer nie zdradził wiele na temat fabuły, pokazał za to kilka nowych postaci, które dołączą do Lightning, Snowa i Vanilli w ich krucjacie przeciwko duchownym rządzącym rajską krainą Cocoon. Sazh to czarnoskóry żołnierz z fachowym afro, w którym zamieszkał maleńki Chocobo. Gadoh i Repro (lub też Leproh – jeszcze nie podano oficjalnie jak po angielsku brzmią ich imiona) są towarzyszami Snow z ruchu oporu. Ten pierwszy wygląda jak kuzyn Wakki z FFX, co wcale nie jest zaletą. Leproh natomiast ma w sobie coś z Rikku, ale wydaje się twardsza i bardziej pewna siebie. Jest jeszcze młody blondyn wyglądający jak nastoletnia wersja Cida, ale nie podano jego imienia. Obstawiamy, że jest to właśnie Cid.

Wygląd nowych bohaterów oraz mieszkańców Cocoon kojarzy się z projektami postaci z FFX. Lightning miała być w założeniach odpowiednikiem Clouda, a system walki przypomina mieszankę ATB z FFX-2 oraz ADB (Active Dimension Battle) z FFXII. Wygląda na to, że w „trzynastce" znajdzie się wiele nawiązań i zapożyczeń z poprzednich części. Oby tylko ten miks nie okazał się ciężko strawny, ale jeszcze nie było słabego Finala, więc chyba nie ma powodu do obaw. Czekamy na demo. **//Mielu**

Bardzo możliwe, że da się przygotować wcześniej skróty do konkretnych czarów i zdolności, żeby nie trzeba było chodzić po menu. Jak w FFIV na DSie.

NA DRUGI RZUT OKIEM

Oglądając nowe zwiastuny można zauważyć, jak dużo zmieniło się od pierwszego pokazu gry. Menu walk jest inaczej ułożone i zajmuje sporą część ekranu. Modele postaci nie są aż tak szczegółowe, choć trzeba uczciwie przyznać, że są znacznie lepiej oświetlone. Niestety aliasing, clipping i niewielka liczba polygonów przypadająca chociażby na bronie nie pozwalają zachwycić się oprawą gry. Zmienił się również wygląd Cocoon. Wcześniej dominowały ciepłe kolory, a kraina skąpana była w świetle dziennym. Teraz wszystko jest znacznie ciemniejsze i bardziej industrialne. Skojarzenia z Matrixem i w ogóle filmami science-fiction są jak najbardziej na miejscu, a pociąg i autostrady przywodzą na myśl Final Fantasy VII. Z siódmą częścią FFXIII wydaje się mieć sporo wspólnego – rządzący Cocoon są odpowiednikiem Shinry, Lightning, podobnie jak Cloud, jest byłym żołnierzem.



TOM CLANCY'S ENDWAR

Wydajemy konsoli rozkazy po polsku i rozmawiamy z Project Managerem lokalizacji

Jednym z największych wyzwań dla projektantów gier jest stworzenie konsolowej strategii czasu rzeczywistego, w którą padem da się grać równie wygodnie i szybko, co myszką. Nikt nie pyta czy w ogóle jest to możliwe i czy ma jakikolwiek sens. Najwyraźniej uznano, że skoro udało się przenieść na konsole strzelanki z perspektywy pierwszej osoby, sukces można powtórzyć w przypadku RTSów, tylko jeszcze nikt nie wymyślił jak to zrobić. Ubisoft poszedł nieco inną drogą i wydał grę Tom Clancy's Endwar, w której sterowanie padem jest tylko jedną z opcji. Główną atrakcją jest możliwość wydawania rozkazów jednostkom poprzez headset za pomocą głosu. Angielską wersję gry zrecenzowaliśmy w 117 numerze NEO+ (ocena 7.8), a trzeciego lutego mieliśmy okazję sprawdzić zaawansowaną betę spolszczonej wersji. Porozmawialiśmy również z Pawłem Grzywaczewskim, project managerem lokalizacji.

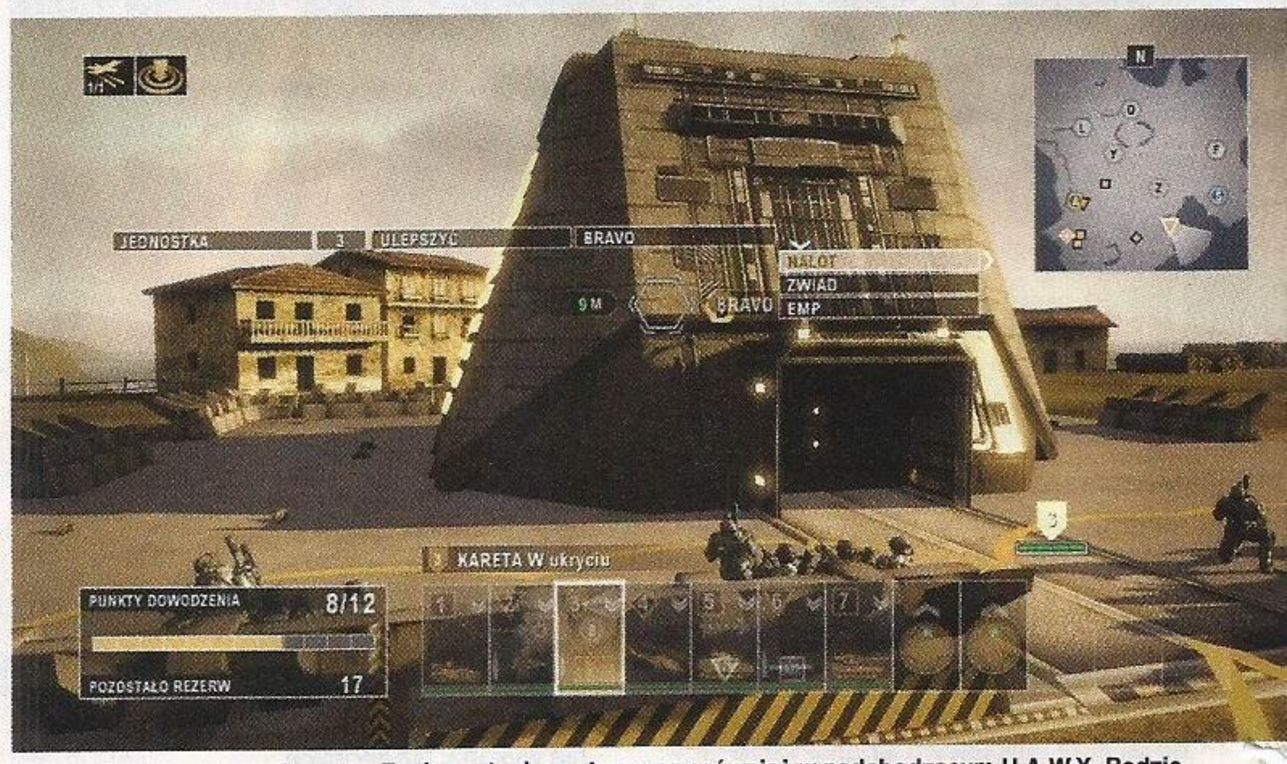
POCZĄTEK WALKI

Tłumaczenie i polską wersję systemu wydawania komend przygotowała firma Cenega. Prace rozpoczęto w marcu 2008, a więc niemal dokładnie rok temu. To bardzo dużo czasu, ale zaczęło się powoli od nagrania kilku próbek po polsku dla systemu Fonix rozpoznającego komendy głosowe. Nawet nie było wiadomo czy projekt spolszczenia gry w ogóle dostanie zielone światło. Później głównie na Fonixie skupiała się uwaga ludzi pracujących przy lokalizacji. Trzeba było przeprowadzić mnóstwo testów i dokonać wielu zmian, by zadbać o jego prawidłowe działanie. Szybko okazało się, że pewne słowa są lepiej rozpoznawalne, inne gorzej, a do tego wiele z nich było zbyt podobnych do siebie, żeby można było je wykorzystać. ***Musieliśmy zwrócić uwagę, by różne komendy nie brzmiały tak samo. Staraliśmy się je jak najbardziej różnicować, żeby system ich nie mylił.*** – wspomina Paweł Grzywaczewski.

Z recenzji mogliście dowiedzieć się, że Fonix dobrze radzi sobie z rozpoznawaniem słów nawet, gdy użytkownik mówi niewyraźnie lub z akcentem utrudniającym jego zrozumienie. Dobrze, ale nie doskonale i czasami gra nie potrafi wykonać rozkazu, bo nie wie, co gracz powiedział. Nie mamy może aż tak wielkiego problemu z akcentami jak choćby Amerykanie, ale z drugiej strony ciężko znaleźć słowa, w których nie występują polskie litery. ***Staraliśmy się unikać wszelkich „ź", „cz", „ą" i nawet nieźle nam to wyszło.*** – mówi Paweł Grzywaczewski. Mimo to podczas testów zauważyłem, że zdecydowano się na użycie słowa „śmigłowce". Dlaczego nie „helikoptery", skoro nie ma w nim ani „ś", ani „ł"? Podobno Fonix spłatał figla i znacznie lepiej radził sobie z rozpoznaniem „śmigłowców". Może dlatego, że słowo to wymawia się szybciej, a może ma to związek z liczbą sylab.

NEO ATAK WRÓG JEDEN

System wydawania komend DrMax opisał w recenzji trzy miesiące temu, ale szybko przypomnijmy, jak się go używa. Komendy składa się z kilkudziesięciu dostępnych słów. Najczęściej należy wybrać jednostkę, podać jej numer, a następnie powiedzieć co ma zrobić – podać numer przeciwnika i wybrać komendę ataku, albo wskazać lokalizację na mapie i rozkazać ruch w tamto miejsce. Przykładowy rozkaz brzmi: „Unit 2 move to alpha". Po angielsku brzmi to sensownie, ale w przypadku polskiej wersji trzeba przyzwyczaić się do tego, że rozkazy są trochę sztuczne. ***Nasza składnia jest inna niż składnia języka angielskiego. Problemy stanowią wszelkiego rodzaju odmiany: przez przypadki, czasy i tak dalej.*** – mówi Paweł Grzywaczewski – ***Musieliśmy dostosować się do systemu, żeby całość funkcjonowała w jak najbardziej płynny i intuicyjny sposób. Dlatego w polskiej wersji językowej komendy wypowiada się swojego rodzaju nowomową. Na przykład: „Jednostka jeden atak wróg cztery". Potrzeba trochę czasu, żeby się do tego przyzwyczaić, ale przecież każdej gry musisz się w jakiś sposób uczyć i dopiero po pewnym czasie opanowujesz ją w stu procentach. Uczysz się korzystać z Fonixa przez kilka misji wprowadzających do zabawy, a system w tym czasie przyzwyczaja się do Twojego głosu i coraz lepiej rozpoznaje, co do niego mówisz.***



□ System rozpoznawania mowy Fonix zostanie zastosowany również w nadchodzącym H.A.W.X. Będzie można wydać polecenia skrzydłowym oraz włączać/wyłączać system wspomagania lotu.

□ Paweł Grzywaczewski, project manager lokalizacji, z którym rozmawialiśmy po przetestowaniu gry. Wcześniej pracował przy tłumaczeniu Killzone: Liberation.

Miałem okazję przekonać się o tym patrząc jak grają testerzy, a następnie samemu siadając do zabawy. Przed rozpoczęciem gry należy dokonać kalibracji, dzięki której system może działać poprawnie już od pierwszej misji. Testowa wersja ustawiona była pod kątem głosów testerów i oni nie mieli najmniejszych problemów z wydawaniem komend. Nie miałem możliwości dokonać kalibracji, dlatego Fonix męczył się ze zrozumieniem niektórych słów (tak, właśnie tych nieszczęsnych „śmigłowców"), chociaż i tak ogólnie radził sobie zaskakująco dobrze. Bez trudu rozkazałem piechocie zająć budynek, zarządziłem odwrót, gdy wróg zbliżył się do artylerii i przełączyłem się na mapę taktyczną.

PRZY NAGRANIACH Z WYKORZYSTANIEM FONIXA PRACOWAŁO TRZYDZIEŚCI OSÓB, A PÓŹNIEJ KOLEJNYCH DWADZIEŚCIA TESTOWAŁO SYSTEM

Oczywiście, najlepiej nie pozwalać grać nikomu innemu, jeśli system już raz zaczął przystosowywać się do konkretnego głosu. Wystarczyło, że trochę pograłem, a gdy oddałem headset testerowi, okazało się, że Fonix szybko się rozregulował i nie reagował na niektóre słowa. Ale właśnie po to są osobne profile, żeby unikać tego typu nieprzyjemności.

TRUDNY JĘZYK

Przy nagraniach z wykorzystaniem Fonixa pracowało trzydzieści osób, a później kolejnych dwadzieścia testowało system zarówno grając w kampanii singlowej, jak i w multiplayerze. Nawet w czasie, gdy testowaliśmy grę, trwały ostatnie szlify, prace nad lokalizacją miały zakończyć się w ciągu kilku dni. Paweł Grzywaczewski długo będzie wspominać czas spędzony nad Endwar. Dopracowanie Fonixa było

□ Grę prezentowano na Xboxach 360, można było samemu pograć, albo usiąść obok testerów i popatrzyć jak sobie radzą. Szukacie pracy w branży? Rozejrzyjcie się za ofertami dla testerów.

□ By wydać rozkaz należy przytrzymać RT/R2. Nie zapomnijcie go puścić, bo headset zbiera głosy z otoczenia i może je zinterpretować jako rozkaz.

□ Pytacie czy warto przeprowadzać polonizację gry? Angielska wersja nie została wydana w naszym kraju, a po polsku gra się naprawdę fajnie i to może być klucz do sukcesu.

niemałym wyzwaniem: ***Szczególnie trudne było odpowiednie dobranie komend, by ich wymówienie zajmowało jak najmniej czasu. Ostro męczyliśmy się ze znalezieniem właściwych słów zwłaszcza, że język wojskowy nie jest w Polsce znany, może kojarzą go osoby oglądające kiedyś serial dokumentalny „Kawaleria Powietrzna". Angielski ma znacznie szerszą bibliotekę militarnych określeń i zwrotów. Na dodatek funkcjonują w nim skróty. Przykładem jest HQ, które na początku przetłumaczyliśmy jako centrum dowodzenia, ale zastąpiliśmy później słowem „baza". Zobacz jak działa system, mówisz szybko „jednostka jeden atakuj wróg dwa" i cała sekwencja traktowana jest jako rozkaz. Natomiast gdybyś powiedział „centrum dowodzenia" Fonix zastanawiałby się o co chodzi, bo dla niego to są dwa osobne słowa – nie wiedziałby czy to już był cały rozkaz czy na razie wskazałeś jednostkę. W każdym razie myślę, że udało nam się znaleźć złoty środek pomiędzy intuicyjnością a funkcjonalnością i nikt nie będzie psioczyć na dziwnie brzmiące komendy.***

MNÓSTWO ROBOTY

Nie licząc testerów i osób nagrywających próbki dla Fonixa, do prac nad spolszczeniem Endwar zatrudniono trzech tłumaczy, trzy osoby z obsługi studia nagraniowego i aż siedemdziesięciu sześciu aktorów! Dlaczego było ich aż tak dużo? ***Ze względu na zróżnicowanie. Są trzy frakcje, dla każdej przygotowano odprawy, są również przerywniki filmowe, przekazy telewizyjne wprowadzające w fabułę. Żołnierze rozmawiają ze sobą w trakcie bitwy. Mówią do siebie „sklej żółwia", albo „jak ja nie cierpię tych zadań". Takich odzywek jest bardzo dużo i jest szansa, że grając na jednej mapie nie usłyszymy dwa razy tych samych tekstów. Ponadto w przypadku strony rosyjskiej zadbaliśmy, by żołnierze mówili po polsku, ale z charakterystycznym akcentem. Co jakiś czas używają także znanych rosyjskich słów, co być może polscy gracze uznają za zabawne. W sumie jest aż 160 tysięcy słów, ale zrobiliśmy nawet więcej tłumaczenia, bo wielokrotnie zmieniały się czy to dialogi, czy nagrywano dodatkowe kwestie i musieliśmy na te ruchy odpowiednio reagować.***

DO PRAC NAD SPOLSZCZENIEM ENDWAR ZATRUDNIONO TRZECH TŁUMACZY, TRZY OSOBY Z OBSŁUGI STUDIA NAGRANIOWEGO I AŻ SIEDEMDZIESIĘCIU SZEŚCIU AKTORÓW!

LEPIEJ PO POLSKU

Lokalizacja Endwar może być dobrym pomysłem na ożywienie sprzedaży gry. Język angielski wciąż stanowi barierę dla wielu graczy i ciężko uniknąć problemów, nawet pomimo tego, że system jest wyrozumiały dla osób, które nie znają poprawnej wymowy angielskich słów. Polskie komendy każdy powinien opanować bez trudu. Najważniejsze to trochę poćwiczyć, kłopoty mogą pojawić się dopiero, gdy trzeba będzie ogarnąć kilkanaście jednostek w trakcie największej zadymy. Wtedy należy się spieszyć z wydawaniem rozkazów, w pozostałych sytuacjach można spokojnie składać komendy po jednym wyrazie. Premiera gry już w marcu.

//Mielu

TŁUMACZE MAJĄ GŁOS

„Lokalizacja jest ciężką pracą. Dla project managera lokalizacji gry są tylko plikami w Excelu, które się tłumaczy i nagrywa. W większości przypadków tak to właśnie wygląda, że pracujący przy spolszczeniu gry nawet nie widzą jej na oczy. Ludzie, którzy krytykują lokalizację, nie zdają sobie sprawy, że mieszkamy w Polsce, a dla dużego wydawcy i developera to nie jest ważne terytorium. Zdarza się też, że niektórzy nie przywiązują wagi do testów, czego efektem są źle dobrane teksty i napisy wyjeżdżające za ekran. Sporym problemem jest piractwo. Przekazywanie materiałów komukolwiek wiąże się z ryzykiem wycieku, a przecież nikt nie chciałby, żeby jego gra wyciekła tylko dlatego, że chciał dopracować polską wersję językową."

☐ **Widok roześmianych ludzi siadających na plastikowej atrapie motoru jest bezcenny. Chętnie byśmy się z nimi zamienili.**

ATEI 2009

Amusement Trades Exhibition, czyli nowe maszyny do barakowozów

Spikeout, Street Fighter, Outrun, Time Crisis – bez salonów arcade wielu z nas nie mogłoby dziś cieszyć się pasją grania na konsolach i choć przeżywają regres, automaty jeszcze nie powiedziały ostatniego słowa. Złośliwi mówią, że przedostatnie, ale my nie jesteśmy tego tacy pewni.

W dniach 27-29 stycznia na wystawie ATEI 2009 najważniejsze firmy zaprezentowały swoje wizje automatów video i większość z nich przywitalibyśmy z otwartymi ramionami w redakcji. Znalazłyby miejsce zaraz obok jacuzzi, basenu i hostess roznoszących drinki. Jakkolwiek w Polsce salony arcade są śpiewką przeszłości i dziś kojarzą się jedynie z paździerzowymi jackpotami, to istnieją miejsca na świecie, gdzie ludzie oprócz wyjść do klubów albo kina, tłumnie wybierają salony z grami video, by pozdzierać struny głosowe w karaoke albo udowodnić kumplom, kto tak naprawdę jest tru oldskool playa. Domowe maszynki połknęły znaczną część rynku automatów, ale nie stłumiły go całkowicie, z czego można i trzeba się cieszyć. Osoby, które w Londynie dopchały się do swoich ulubionych tytułów właśnie to robiły – cieszyły się. Arcade słusznie kojarzy się z nieskrępowaną zabawą, z kwintesencją gier konsolowych, o której niektórzy wydawcy zapominają dostarczając pisane na siłę porty albo produkty wtórne jak makulatura. Na ATEI stawili się najwięksi z japońskich developerów i trzeba przyznać, że przywieźli ze sobą kilka niezłych cacuszek. Londyn na chwilę mógł poczuć się jak tokijska Akihabara.

MUZYKA Z KONAMI

Firma wystawiła imponującą liczbę automatów, z tytułami przeznaczonymi zarówno dla hardkorowców, jak i niedzielnych graczy. Na szczególną uwagę zasługują trzy znane na całym świecie tytuły muzyczne, które wzbudzały powszechne zainteresowanie i skutkowały oblężeniem stoiska Konami.

Kulturowy fenomen Guitar Hero dotarł wreszcie pod strzechy salonów arcade, zaś automatowa wersja hitu z konsol stacjonarnych jest w gruncie rzeczy próbą wiernego skopiowania grania na gitarze z kolorowymi przyciskami zamiast strun. Mechanikę zabawy oparto na GH III, zabraknie obszernego edytora postaci, ale nadal można ściągać kolejne kawałki z internetu, więc automat z Guitar Hero wydaje się nieśmiertelny. Urządzenie wymaga jeszcze ostatnich szlifów, bo było trochę źle skalibrowane, ale dokonał się fakt przejścia do salonów arcade najsłynniejszej marki muzycznej ostatnich lat.

Równie znaną serią jest niewątpliwie Dance Dance Revolution, która z wersją X nie przeszła żadnych drastycznych zmian. Konami zdecydowało się odrobinę odświeżyć wygląd automatu z grą i dodać nowe kawałki do tracklisty, ale poza tym to nadal ta sama gra, ten sam wyciąg z miodności. Ostatnim z muzycznych tytułów zaprezentowanych w ATEI był Ubeat, ale jest tak dobry, że napisaliśmy o nim więcej w ramce na następnej stronie.

Jednak to nie wszystko, co Konami przywiozło ze sobą na wystawę. Pod gustownymi markizami ustawiono automaty z GTI Club, całość stylizując na włoską knajpę. Zręcznościowe wyścigi przeszły delikatny lifting oprawy, nie tracąc nic ze swojego klimatu i wzbogacając się o tak wykręcone tryby, jak Car Football. Trasy umieszczono w największych państwach świata (nie zabrakło USA, Włoch czy Francji), a cechą charakterystyczną jest spora wolność w doborze optymalnej drogi przejazdu.

O dziwo maszyna z Castlevanią w wersji arcade była nieco ukryta przed wzrokiem postronnych obserwatorów. Można wybrać jedną z dwóch postaci, sedno zabawy nie zaskakuje, ale kontroler czyni grę wyjątkową. Imituje sławny bicz i choć wymaga odrobiny wprawy, wynagradza wczuciem się w rozbijanie w pył zastępów szkieletów. Castlevania Arcade wygląda niesamowicie zachęcająco, muzyka i oprawa stanowią hołd dla starej szkoły, Konami nadal ma pomysł na tę serię.

SEGA UMIERA OSTATNIA

„Firma od jeża" postawiła na kilka rodzajów automatów z wyścigami i parę nowych pomysłów, ale niestety nie zaskoczyła niczym wybitnym. Stoisko SEGI było niezłe, ale nie przykuwało uwagi w takim stopniu, jak Konami.

Najciekawszą propozycją wydawcy była gra Brick People polegająca na układaniu klocków, by umożliwić wirtualnym postaciom przedostanie się przez kolejny poziom. Wielkie, kolorowe prostopadłościany przykuwały oko, tytuł przypomina trochę Tetrisa w realu. Gra rozpoznaje ułożenie elementów dzięki czujnikom podczerwieni, a całość ma feeling podobny do grania na Wii. Pewnie dlatego Brick People było tak popularne, zresztą to jeden z bardziej innowacyjnych produktów na całym ATEI i szacun dla SEGI za pokazanie go szerszej publiczności.

Maniacy wielkich motorów mogli spróbować swoich sił na pełnowymiarowym Harleyu-Davidsonie, gra w wersji automatowej jest dużo bardziej przystępna i każdy może z marszu poczuć się jak koleś z brodą w skórzanej kurtce i hełmie z rogami. Po drodze trzeba zbierać kolejne tokeny, które poprawiają osiągi motocykla, a bez nich nie ma co marzyć o zwycięstwie.

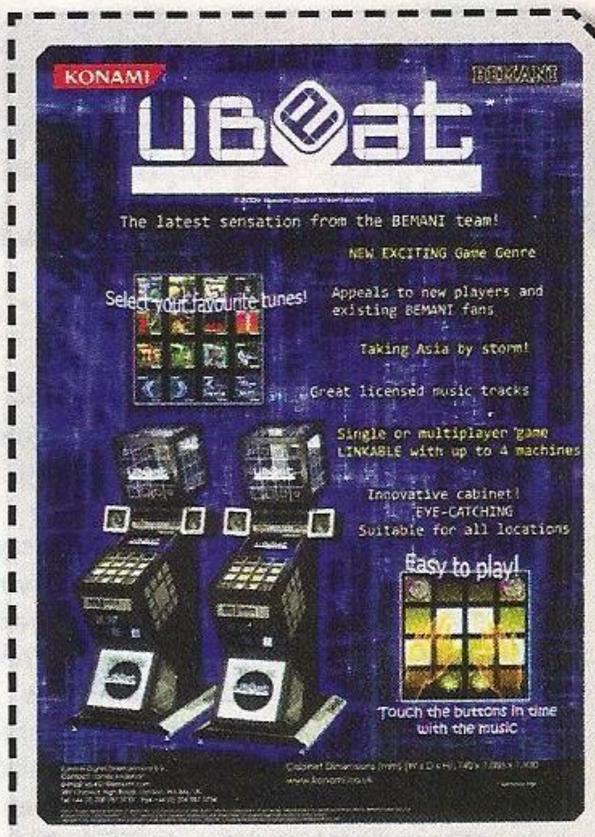
Dla wielbicieli wielkich terenówek przygotowano Hummera, zaś w replice nadwozia umieszczono automat z całkiem konkretnymi wyścigami. W tej grze kluczem do wygranej jest używanie przyspieszenia, by niszczyć przeszkadzające obiekty na trasie, a równie ciekawą opcją są wyścigi dla dwóch osób jednym samochodem. W takim wypadku gracze są przełączani na checkpointach albo po wypadku. Mechanizm sprawował się świetnie w Outrunie, dobrze że SEGA z niego nie zrezygnowała.

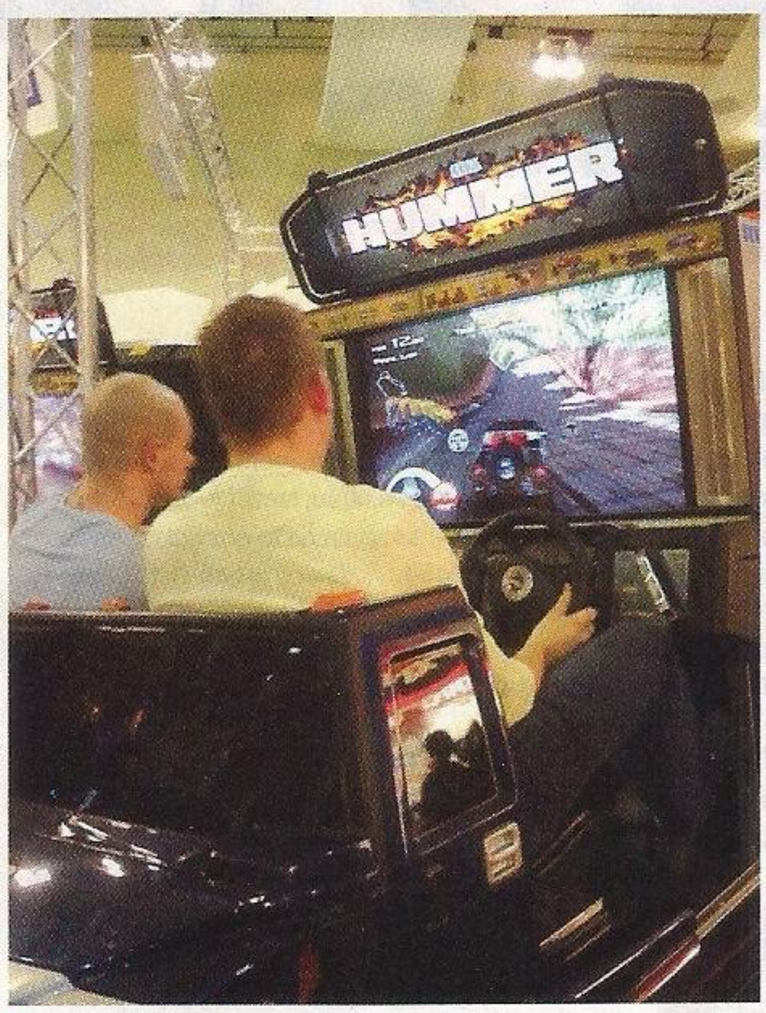
Jeśli po tegorocznej premierze czwartej części „Szybkich i wściekłych", ktoś zapragnie

DOMOWE MASZYNKI POŁKNĘŁY ZNACZNĄ CZĘŚĆ RYNKU AUTOMATÓW, ALE NIE STŁUMIŁY GO CAŁKOWICIE, Z CZEGO MOŻNA I TRZEBA SIĘ CIESZYĆ

☐ **Automat z Castlevanią wygląda odpowiednio mrocznie i tajemniczo – machający biczem pogromca wampirów ukryty jest za ciężkimi, fioletowymi kotarami...**

☐ **Razing Storm firmowany przez Namco to oczywiście następca Time Crisisa. Czy doczekamy się tej gry na konsole? Kto wie...**





UBEAT

Automat z Ubeat (czytaj: jubit) przykuwał uwagę już samym designem, bo jako jeden z niewielu nie stawia na efektowność i jest utrzymany w dość oszczędnym stylu. Refleks jest wszystkim, jako że trzeba wystukiwać odpowiedni rytm na powierzchni podzielonej na 16 przycisków. Jest tylko chwila, aby uderzyć w podświetlone miejsce, więc bez zwinnych ruchów i znajomości kawałków nie ma co marzyć o powodzeniu i wysokich wynikach. Licencjonowana ścieżka dźwiękowa (m. in. „YMCA", „Take On Me" czy „Scatman") tylko dodaje całości kolorytu i jest kropką nad i w słowie „miodność". Gra systemem przypomina Elite Beat Agents z DS-a, co chyba najlepiej świadczy o jej wysokim poziomie. Brawa dla Konami, bo bardzo dobrze robi prezentując Ubeat na Zachodzie. To demon grywalności z muzycznego piekła rodem i gracze na całym świecie powinni mieć szansę go wypróbować. Bo najprostsze pomysły nierzadko okazują się najlepsze.

NA PIERWSZY RZUT OKA ATEI WYDAJE SIĘ KOLEJNYM ETAPEM SCHYŁKU AUTOMATÓW Z GRAMI VIDEO, ALE TO BŁĘDNE WRAŻENIE. PRODUCENCI NADAL MAJĄ W ZANADRZU KILKA CIEKAWYCH POMYSŁÓW

Prawdziwy Hummer kosztuje niemało, więc jeśli komuś wystarczy wersja „prawie jak", na pewno zainteresuje się grą od SEGI.

podobnych emocji, powinien rozejrzeć się za R-Tuned. Gra pełnymi garściami czerpie z NFS Underground, wygląda fantastycznie i idealnie naśladuje atmosferę bezlitosnej konkurencji o to, kto ma większego. Spojlera. Co prawda drifty robią się automatycznie, a boost jest nieograniczony, ale dzięki temu można iść do salonu z konsolowymi ignorantami. I mieć pewność, że będą świetnie się bawić, a następnym razem sami wyciągną na partyjkę w R-Tuned.

Na stoisku pokazano także SEGA Rally 3, ale gra nie przeszła żadnej metamorfozy – stagnacja nie jest mile widziana w naszej branży. Dla desperatów znalazł się automat z wędkowaniem, a jako ciekawostkę należy odnotować zwariowanego jackpota pod tytułem Missfits. Zamiast dopasowywania trzech identycznych owoców, trzeba tworzyć postacie z czterech części ciała. Projekty są iście psychodeliczne, a robot z głową psa w mini i szpilkach to tylko jeden z wielu przykładów. Takie jackpoty to rozumiemy.

JASNE, ŻE NAMCO

Największym wydarzeniem na stoisku Namco była maszynka z H2Overdrive, sequelem Hydro Thunder sprzed dekady. Nad grą pracowały osoby, które tworzyły oryginał, dlatego to ciągle bardzo grywalne wodne wyścigi, hulające w 60 klatkach na sekundę i znieważające oprawą. Ekipa z Raw Thrills spisała się na medal. Namco przywiozło także automat z Nirin, motocyklowymi wyścigami osadzonymi w japońskich realiach. Tytuł wyróżnia się tylko tym, że boosta ładuje się wychylając motor na zakrętach. Poza tym na stoisku znalazło się miejsce m.in. dla Pac-Mana – najwyraźniej żółta kulka jest ciągle opłacalna i rozpoznawalna na świecie.

Maszyny z Tekkenem 6 i Street Fighterem IV naturalnie pojawiły się w Londynie robiąc dużo zamieszania i wzbudzając niezdrowe podniecenie u niektórych przybyłych. Bijatyki być może nie są tak popularne, jak w czasach comiesięcznego Kombat Kornera w SS, ale nadal istnieje spora grupa osób, które uwielbiają prać się po wirtualnych twarzach. Jak mawiał Tyler z „Fight Club" – „co możesz wiedzieć o sobie, jeśli nigdy nie walczyłeś?" Bastion mordobić arcade wydaje się niezagrożony.

Znana z PSP seria DJ Max pojawiła się na ATEI w nowej edycji zwanej Technika. System nie wybacza potknięć, ale wynagradza refleks i wyczucie grywalnością przybijającą wiele innych tytułów. To była zdecydowanie jedna z ciekawszych propozycji wystawy.

Każdy chciałby zostać Johnem „Madafaka" Rambo, szczególnie po zeszłorocznym kuble krwi dla każdego kinomana, jaki zaserwowano w filmie.

Na pierwszy rzut oka ATEI wydaje się kolejnym etapem schyłku automatów z grami video, ale to błędne wrażenie. Producenci nadal mają w zanadrzu kilka ciekawych pomysłów, a poza tym część produkcji z konsol domowych świetnie sprawdza się w salonach. Mimo wszystko granie na kanapie to zupełnie inne przeżycie niż arcade, a feeling niektórych gier automatowych jest nie do podrobienia. Fani wyścigów i gier muzycznych mogą spać spokojnie – na wycieczce do bardziej cywilizowanych krajów niż Polska będą mieli w co grać. Czasy świetności salonów arcade ostatecznie minęły wraz z wprowadzeniem XBLA, PSN i WiiWare, ale nikt nie mówi o zgonie automatów. Na pewno nie przepuścimy żadnej okazji, by spróbować przynajmniej kilku z przygotowywanych tytułów, bo przecież od tego zaczęła się dla wielu z nas miłość do gier. Wystawa ATEI udowodniła, że jeszcze długi czas salony video nie znikną służąc kolejnym pokoleniom graczy. //**Gonzo**

qsh@neo-plus.pl

n(e)o comments

1. Po tym, jak zostałem szczęśliwym ojcem, zdałem sobie sprawę z tego, jak cenny jest czas. Nie ma bata, żeby myśleć o dobie inaczej, niż jako o całości skrzętnie dzielonej na segmenty. Pal licho początki, gdy pociecha jest jeszcze w wersji demo (śpi, je, śpi, je i tak w kółko przez pierwszych pięć tygodni). Z czasem mały smyk zaczyna aktywnie domagać się uwagi. Nie wystarczy, gdy leży w foteliku i jest bujany ruchami nóg, gdy w rękach dzierżę pada. Autentycznie po raz pierwszy w życiu spotkałem się z sytuacją, że błagałem kogoś o dosłownie kilka minut z konsolą. Jeszcze przejdę ten leveli do końca, proszę! No dobra, to nie do końca, do tamtych drzwi chociaż... też nie? Dobra, daj mi zebrać snajperkę i zasadzić headshota, co bym z wprawy nie wyszedł. Dzięki. I koniec grania na ten dzień, bo gdy Leoś zasypia jest już po 22, pora też się położyć, bo rano pobudka do pracy. Ale to i tak jest mały pikuś. Jak to zrobić, żeby jednak coś ugrać, ale żeby latorośl nie spoglądała na telewizor? A to już trudniejsza sztuka. Przecież zza pola widzenia dobiegają tak ciekawe odgłosy, jak strzały, wybuchy, krzyk przechodniów... Rola gracza-ojca jest rewelacyjna, uczy cieszenia się krótkimi sesjami i czerpania wielkiej przyjemność ze śmigania, nie bacząc zbytnio na niedoróbki.

2. iPhone jest świetny. Kto ma, ten wie. Kto nie ma i twierdzi, że to po prostu dotykowy ekran, wybrakowane funkcje i horrendalna cena – ten się myli. Nie ma drugiego tak intuicyjnie obsługiwanego systemu operacyjnego, nie ma tak eleganckiego designu i tak świetnie prosperującego App Store. Niech nikogo nie zwiodą maszynki imitujące dotykowy interface urządzenia Apple. Nie ma na rynku godnego konkurenta dla iPhone.

3. Znowu zły jestem na polską rzeczywistość. Chciałem w dniu premiery kupić Killzone 2, dwie duże sieci marketów zaproponowały grę w pakiecie z filmem na Blu-rayu. Jedna nie miała 25 lutego gry w ogóle, druga grę z filmem zaczęła sprzedawać kilka dni po premierze. Czekania było naprawdę sporo (prawie cztery lata!), ale wiadomo, że to te ostatnie chwile najmocniej się dłużą. Najbardziej rozwalił mnie fakt, że na aukcjach internetowych pojawiły się filmy „Helikopter w ogniu" na BD za pięć dyszek, wysyłane dopiero po 27 lutego. Polak potrafi.

4. Żeby nie być zbyt wielkim zgredem (uuu...) powiem, że znowu nie mogę się doczekać jesieni. W tym roku najbardziej fascynuje mnie Uncharted 2, Tekken 6, Heavy Rain i zapowiedź GT5. Nie widzę jednocześnie jakichś szalenie intrygujących projektów na Xboxa. MS powinno się pospieszyć z ogłoszeniem wypasów, bo na tę chwilę nie wiem, czym chcą zatrzymać przy sobie medialny zgiełk. Może Forza 3 zawalczy z GT, może Halo ODST okaże się czymś więcej, niż Halo 3 z drobnymi zmianami w rozgrywce. A skoro już o Halo 3 mowa – skończył mi się złoty Live i muszę znowu wysupłać kolejne dwieście złotych na granie online. W obliczu tego, jak pięknie granie w sieci działa na PS3, coraz mniej mi się to podoba. Aha – zapomniałem – nie może mi się podobać, bo Live oficjalnie w Polsce jak nie było, tak nie ma. Nie ma więc i tematu. ■■

JUŻ GRANE

TATSUNOKO vs. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

Capcom ma talię asów w rękawie

Street Fighter IV to nie jedyna bijatyka, nad którą firma ciężko pracowała ostatnimi czasy. Trochę w cieniu Ulicznego Wojownika Capcom przygotował kolejną odsłonę serii Versus, w której naprzeciw siebie stają postacie z różnych światów. Szczyt popularności cross-overów z Marvelem czy SNK przypadł na okres Dreamcasta, ale dobrze, że nie zapomniano o nich całkowicie.

W grudniu na japońskie automaty oparte o Wii trafiło Tatsunoko vs. Capcom: Cross Generation of Heroes, a wkrótce potem także na domową konsolę Nintendo. Sama nazwa Tatsunoko może niewiele Wam mówić, ale kiedy powiem, że jest to firma odpowiedzialna za takie seriale, jak „Załoga G" czy „Yattaman", na pewno wielu przypomni sobie beztroskie czasy dzieciństwa. To właśnie Tatsunoko stoi za większością „japońskich bajek", którymi karmiła nas telewizja Polonia 1 w latach 90. Łezka się może w oku zakręcić.

Dla tych, którzy już zdążyli się napalić, mam jednak złą wiadomość. Szanse, że tytuł opuści granice Japonii są niestety niewielkie. Otóż prawa do poszczególnych produkcji Tatsunoko poza ojczystym krajem są w rękach wielu firm, więc Capcom musiałby się z każdą z nich osobno dogadać, by doprowadzić do wydania gry. Podobno firma nie wyklucza takiego scenariusza, ale na ewentualną premierę przyjdzie nam jednak długo poczekać.

Tymczasem testujemy wersję japońską, licząc, że nie okaże się jedyną.

MNIEJSZY BRAT

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to naturalnie grafika. Podobnie jak w czwartym SF, zarówno tła jak i postacie to trójwymiarowe obiekty, jednak rozgrywka toczy się wyłącznie w 2D. Z powodu platformy nie jest to naturalnie ten sam poziom, ale Ryu i Chun-Li mimo to prezentują się świetnie. Po stronie Capcomu znajdziecie ponadto między innymi V-Jerzego, Sokiego z Onimushy czy wielkiego robota z Lost Planet. Jeśli chodzi o Tatsunoko, osobiście rozpoznałem jedynie bohaterów Yattamana, ale o ile się orientuję, skład jest równie różnorodny.

Nie licząc dwóch ogromnych kolesi po każdej ze stron, którzy walczą sami, gracz wybiera do walki dwóch bohaterów, między którymi może się przełączać w niemal dowolnym momencie. Umożliwia to wyprowadzania kontr, choćby w powietrzu, łączenie specjalnych ataków czy kombosów. Jeśli pasek specjala na to pozwala, można nawet odpalić podwójne Super Combo (czy coś w tym stylu) – wtedy licznik trafień zaczyna szaleć i grubo przekracza granicę dwudziestu. Gra, jak to bijatyki 2D mają w zwyczaju, stawia na widowiskowość, więc ekran co rusz rozbłyskuje wielokolorowymi wybuchami.

NOWOŚCI

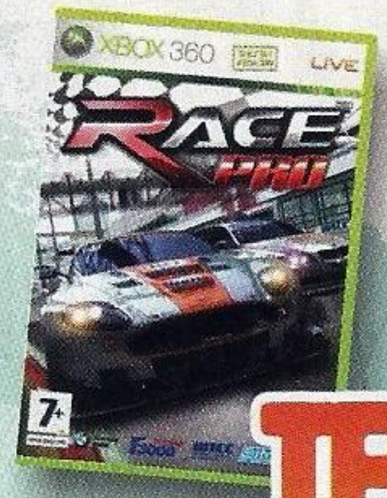
Konwersja na Wii przyniosła ze sobą kilka ważnych dodatków. Z pewnością cieszą ekskluzywne postacie, ale także kilkanaście minigier, które wybijają się na tle pozostałych, całkowicie standardowych, opcji zabawy. Niektóre zaprojektowano pod kątem poprawiania wyniku, inne z kolei przykują do telewizora czwórkę graczy, wszystkie zaś wykorzystują możliwości wiilota. Najciekawsze jest jednak to, jak zmienia się sterowanie, gdy zrezygnujecie z klasycznego kontrolera, arcade sticka czy nawet gruchy i zostaniecie z samym pilotem, trzymanym bokiem. Zamiast kręcenia ćwierćkółek i trzech różnych przycisków ataków, zostajecie z dwoma, w którym jeden odpowiada za ataki specjalne. Wystarczy go połączyć z jakimś kierunkiem, by „wyprodukować", powiedzmy, hadoukena. Wciśnięcie obu klawiszy razem owocuje wspomnianym Super Combo. Tak proste, że aż śmieszne, ale warto pamiętać, że to tylko dodatek.

Gra w całości jest w krzaczkach, więc niespecjalnie można ją określić mianem import friendly. Jednak z małą pomocą Internetu da się połapać w menu i czerpać przyjemność z klasycznej młocki. Trzymam kciuki, by Capcomowi nie zabrakło jaj i wydali Tatsunoko również w Europie.

//Kaxi

□ Wyniki sprzedaży gry w Japonii nie są najlepsze – być może to zmusi Capcom do wydania gry i choćby w Europie. Przydałaby się też wersja na mocniejsze konsole.

179



GRY PS2 "20ZŁ

PS2
PS3
PSP
X360
NDS
WII

TEL

TEL

TEL

TEL

GRY PS3 XBOX360 "30ZŁ

TEL

KILLZONE 2

CZYNNE
PON-PT 11-20
SOB 10-14

FULL OFERTA WWW I TEL

WYSYŁKA 24h

KONSOLE GRY AKCESORIA
SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY
0 503 624 692 / 022 498 99 93
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA

MAD GAMES
www.madgames.pl

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

BARDZIEJ PŁASKI

Jeszcze tylko miesiąc czekania i nowa, trzecia już wersja dwuekranowej przenośnej konsoli Nintendo trafi do sprzedaży w Europie. Urządzenie ma być dostępne w dwóch wariantach kolorystycznych (czarny i biały), umożliwi robienie zdjęć, ich obróbkę i oczywiście wysyłanie ich rodzinie i znajomym. Posłuży także jako przenośny odtwarzacz plików muzycznych. Niewątpliwą zaletą są powiększone ekraniki oraz fakt, że DSi jest jeszcze cieńsze od DS Lite. Największą wadą jest brak slota na carty z GBA. Lepiej pozostańcie przy wersji Lite, jeśli posiadacie dużą bibliotekę gier na Advance'a. Urządzenie nie będzie obsługiwać kart R4 i N5 umożliwiających uruchomienie nielegalnych kopii gier. Trochę późno na walkę z piractwem, gdy ponad osiemdziesiąt milionów osób kupiło poprzednie modele konsoli...

DATY, TERMINY

Opóźni się premiera Sacred 2. Action RPG z Niemiec ukaże się w drugim kwartale tego roku, być może nawet już w kwietniu. Wcześniej, bo 18 marca, do Europy w końcu dotrze Socom: Confrontation na PS3. Na maj została ustalona premiera Bionic Commando od Capcom, miesiąc później Alex Mercer zniszczy Nowy Jork w Prototype. Activision natomiast potwierdziło, że Singularity i Wolfenstein ukażą się w drugiej połowie roku. Z BJ Blaskowiczem spotkamy się w lecie.

E3 REAKTYWACJA

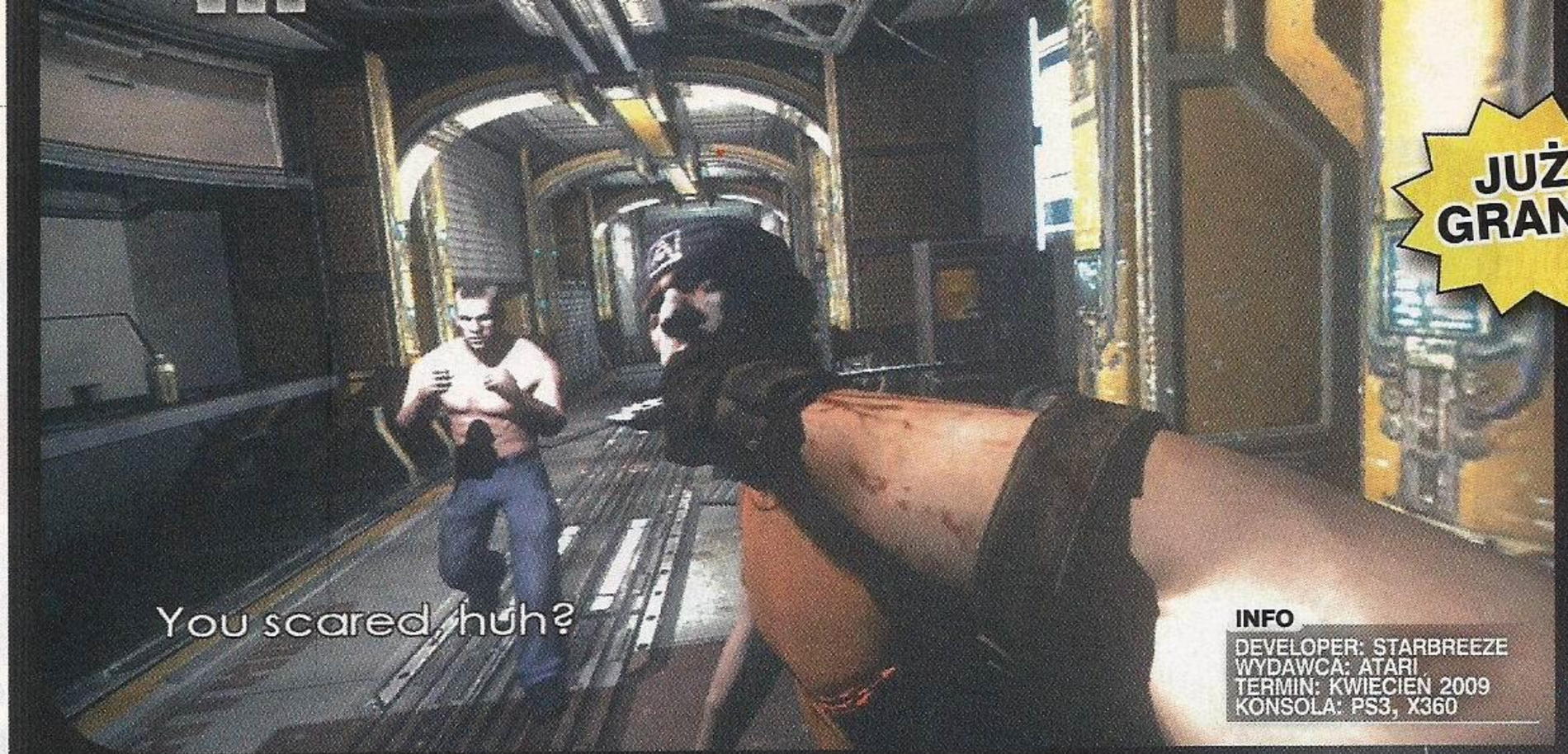
Tym razem na poważnie. Na wystawie, która tradycyjnie odbędzie się w Los Angeles Convention Centre w dniach 2-4 czerwca, będzie można zobaczyć gry wielu ważnych, liczących się firm. Pojawią się Capcom, Konami, Koei, Epic, Activision, Nintendo, Sega, Square Enix, Sony, Take-Two, Ubisoft, Microsoft i wielu innych gigantów. Na liście niestety nie ma Midasa. Ciężko wyrazić, jak bardzo nam przykro z tego powodu.

BONUS DO RE5 DLA PS3?

Capcom przygotowuje niespodziankę dla posiadaczy PlayStation 3. Prawdopodobnie będzie to ekskluzywny dla konsoli Sony dodatek do Resident Evil 5.

SEN ALANA

Premiera Alan Wake nadchodzi małymi kroczkami. Na stronie producenta pojawił się krótki wpis, niby fragment pamiętnika głównego bohatera, w którym opisuje on jak jego nowa książka zmienia się z romansu w horror. Powieść rozrasta się każdej nocy, choć Alan nie pamięta procesu pisania. Natomiast wydarzenia w niej opisane stają się rzeczywistością. W końcu pewnego ranka bohater budzi się i czuje na koszuli zapach perfum. Ciach, koniec wpisu. Remedy najwyraźniej dobrze się bawią podrzucając strzępy informacji, ale chcielibyśmy już zobaczyć grę w akcji. Może uda się na tegorocznym E3.



JUŻ GRANE

INFO
DEVELOPER: STARBREEZE
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: KWIECIEŃ 2009
KONSOLA: PS3, X360

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Budzenie Riddicka z hibernacji to bardzo zły pomysł

Nie krytem zdziwienia, gdy usłyszałem, że Activision porzuciło pomysł wydania remake'a Kronik Riddicka. W końcu oryginał był jedną z najlepszych gier poprzedniej generacji, a Starbreeze pokazali już, że nie stracili formy po przesiadce na mocniejsze konsole przygotowując bardzo dobrego FPSa The Darkness. Czyżby Activision skupiło się już tylko na zarabianiu kasy na kolejnych odsłonach Guitar Hero i Call of Duty?

Po ograniu kilkulevelowej bety domyślam się dlaczego wydawca porzucił ten projekt. Na pierwszy rzut oka nie robi pozytywnego wrażenia. Jeśli na pierwszym Xboksie Kroniki miały topową oprawę graficzną, tak Dark Athena prezentuje się bardzo przeciętnie przy największych hitach na X360 i PS3. Grafika nie jest najważniejszym elementem gry, ale powiedzcie to milionom graczy oczekujących od każdego tytułu, że będzie prezentował się równie dobrze, co Gearsy czy Killzone 2.

Dodatkowo produkt Starbreeze nie jest przeładowany akcją, nie ma tu efektownych wymian ognia, tempo rozgrywki jest dość powolne, często należy skryć się w cieniu i długo czekać na dogodny moment do ataku. Wystarczy, żeby przeciętny gracz ominął ten tytuł szerokim łukiem. Najwyraźniej w ten sposób właśnie pomyślało szefostwo Activision skreślając Dark Athenę, ale na szczęście Atari uratowało tę grę i już niedługo ukaże się ona w sklepach.

Kroniki będą składać się z dwóch gier – remake'u oraz kontynuacji, czyli tytułowej Dark Atheny. Sprawdziłem jej początek, podobno było to pięć poziomów, ale wystarczyło ich na około dwie godziny grania. Większych zmian nie zauważyłem, gra wciąż jest FPSem, choć zdarzają się momenty, gdy kamera pokazuje bohatera z boku. Na przykład kiedy korzysta on ze specjalnego terminala, żeby się uleczyć. Zdrowie nie odnawia się samo, co może przeszkadzać graczom „wychowanym" na Halo.

W dalszym ciągu liczy się umiejętność podkradania się do ofiary i wykańczania jej po cichu szybkim ciosem. Riddick przemyka szybami wentylacyjnymi, czasami zwisa na rurach podwieszonych pod sufitem. Poziomy zaprojektowane są tak, że rzadko kiedy chodzi się po własnych śladach, a jeśli się to zdarza, można zauważyć ciała zabitych leżące na podłodze – nie znikają, choć w becie pozostawienie ich na widoku nie wiązało się z żadnymi konsekwencjami.

Przez większość czasu Riddick dysponuje tylko bronią białą. Może to być spinka do włosów, metalowa pałka, albo noże. Wystarczą, by pozbyć się zdalnie sterowanych robotów. Gorzej z ludźmi, którzy często blokują ciosy i zupełnie nie przejmują się, że ostrze rozcina im przedramiona. Trzeba umiejętnie blokować i odsuwać się, żeby nie nadziać się na ich kontrataki, bo są wyjątkowo bolesne. Broni Drone'ów nie da się zabrać, ale można podnieść powalonego robota i zasłaniając się nim strzelać z jego karabinu do przeciwników znajdujących się przed nim. W tym czasie Riddick może się co najwyżej wycofywać, do przodu nie zrobi nawet jednego kroku.

Dopiero pod koniec bety miałem przyjemność sterować Drone'ami, a więc również korzystać z ich broni, później już jako Riddick sprawdziłem jak w warunkach bojowych sprawują się shotgun, karabin i pistolet maszynowy – obeszło się bez rewelacji w tym temacie. Strzelanie nie daje zbyt wielkiej satysfakcji. Nawet z bronią nie wolno czuć się zbyt pewnie. Przeciwnicy są celni, lepiej zakraść się do nich i poczekać z atakiem do ostatniej chwili.

W DALSZYM CIĄGU LICZY SIĘ UMIEJĘTNOŚĆ PODKRADANIA SIĘ DO OFIARY I WYKAŃCZANIA JEJ PO CICHU SZYBKIM CIOSEM

Dark Athena może nie robi takiego wrażenia, jak statek Ishimura z Dead Space, ale cieszą takie smaczki, jak wielki generator przyciągający do siebie wszelkie obiekty, w tym oczywiście ciała zabitych. Przeszkadza w celowaniu, nie pozwala ustać w miejscu, co dodatkowo utrudnia wymianę ognia. Oby w pełnej grze znalazło się więcej takich patentów. Niebawem recenzja, zobaczymy, czy Riddick odnalazł się na konsolach nowej generacji. Beta była spoko, ale trochę za krótka, więc pozostaję umiarkowanym optymistą. //Mielu

□ Ciche zabójstwa nie są może tak brutalne, jak te głośne w MadWorld, ale i tak wbijanie ostrza w głowę, czy przystawianie przeciwnikowi do podbródka lufy jego własnej broni i naciśnięcie spustu, to mocne akcje.

Do tego szyja przywołująca na myśl kręgi betonowe (tak, te od szamba też) podtrzymująca łeb jak wór betonu.

Tył: łydki były, uda były, z niewyjaśnionych przyczyn męskie pośladki nigdy nie są tak bezczelnie męskie, jak reszta ciała (widać tylko kobiety mają pośladki do pokazania); plecy to ściana wspinaczkowa uwieńczona mięśniem kapturowym mogącym zakryć pół Rosji.

Twarz ma nasz bohater wiecznie skupioną, brwi groźnie ściągnięte, nozdrza mu się rozszerzają, usta ściśnięte, a zarost jest raczej lekki.

Wszystko to przykryte na dwa sposoby: zapakowane szczelnie w obcisły strój z pelerynką i gaciami na spodniach (?), co ma na celu podkreślić, że „tak właśnie, jest tam pod spodem" LUB zapakowane w niby luźny strój będący współczesną zbroją (buciory, kamizelki, hełmy itp.), co również ma podkreślić „tak, jest tam pod spodem". Innymi słowy, bohater ma być WIELKI dosłownie i w przenośni, posturą i czynem.

Zestawmy teraz powierzchowną męskość zachodnią z powierzchowną męskością wschodnią – tę część dedykujemy Mielowi, który o mało nie zakochał się w głównym bohaterze „Magna Carta: Tears of Blood". Tutaj rzecz skupia się na twarzy. Powinna być taka, aby to na niej pozostawał wzrok, a więc: błyszczące oczy, gładka cera bez śladu zarostu (w drodze wyjątku mogą go mieć starsi stażem i wiekiem). Do tego interesująca fryzura, wymyślne grzywki, sploty i obcięcia (nikt nigdy nie podaje nazwiska fryzjera...). Poniżej jest szyja – taka po prostu, bo na czymś ta kształtna głowa musi spoczywać. Dalej mamy odwrócony trójkąt, odpowiednio ukształtowany, by nie było wstydu. Znów brak elementu spajającego uda z brzuchem, też gładkim, nie przesadnie umięśnionym. Nogi są, mają mięśnie, bo przecież się na nich chodzi, ale są raczej funkcjonalne i pokazowe, podobnie jak dłonie i ramiona. Tutaj bohater jest piękny ciałem i wielki czynem.

Te dwa ujęcia męskości męskiego miecha (trzy em) możemy oczywiście tłumaczyć uwarunkowaniami kulturowymi, normami w nich panującymi i podobnymi bzdetami. A co z charakterem bohaterów? Tu w obu przypadkach odpowiedź jest jedna: twardy i silny. Co to oznacza? Ha! Znaczy to tyle, że jest bohaterem wszech czasów, leżą na nim dywany poległych wrogów, a także to, że jest fantastycznym przyjacielem, mężem, ojcem, synem i kim jeszcze może być w procesach interakcyjnych. On pomaga innym, walczy za nich i za siebie, konsekwentnie dąży do celu. I jest wrażliwy. A jeśli okazuje słabość, to tylko po to, żeby za chwilę rozpłatać głowę przeciwnikowi. Podnosi na duchu towarzyszy, wrzeszczy do nich, na nich i za nimi, mówi podniosłe rzeczy i gestykuluje. Ale ogólnie jest małomówny. Jest mistrzem w swoim fachu, to prawdziwy twardziel, ma powodzenie u kobiet. Wszystkich. Boją się go, ale właśnie dlatego

KOBIECYM OKIEM O GRACH

Zacznijmy od kultury Zachodu. Bohater jest przede wszystkim umięśniony. Ale nie tak po prostu napakowany – on jest NAPAKOWANY. Skanujemy: łydki jak kadłub Titanica (dobrze, tamten przegrał starcie z górą lodową, ale nawet Achilles miał swoją piętę); uda również skonstruowane w stoczni; wyżej – nigdy nie pokazują... Jest tylko sugestia, że jest. Za to kaloryfer z tyloma szczeblami, że aż się prosi, żeby go przystawić do ściany i wejść po nim na dach; barki szerokie jak Mur Chiński; dłonie, które mogą złapać po dwie głowy każda, a pod skórą ramion rysują się arbuzy.

Kleksandra & Lady Luck

KRATOS CZY CALINTZ? OTO JEST PYTANIE

JAKI JEST BOHATER GIER? MĘSKI. A CO TO OZNACZA? NAD TYM SIĘ DZIŚ ZASTANOWIMY

tak je pociąga (pozdrowienia dla Freuda). Jest piękny, więc je pociąga. Jest podobny do kogoś utraconego, albo kogoś, kogo nigdy nie było w ich życiu – to też je pociąga. Ma już ukochaną, ale nie szkodzi, bo facet zdobyty, to też facet nie odkryty. I to też pociąga. A nie?

Tak wymieniając prawdziwe i skrajne zarazem wzory growych męskości, zaczynamy stawiać sobie pytanie: dla kogo on jest? Z praktyki wychodzi na to, że dla mężczyzn, bo to oni dominują w grającym gronie. Pójdźmy więc tym tropem i pytajmy dalej: twardziel dlatego, że panowie wcielając się w niego czują się lepiej, czy...? No bo kogo bardziej ma przyciągać to wspaniałe ciało? Kobiety nie poderwie się na: „A ja uwielbiam być Kratosem". Fajnie, a teraz pokaż co TY masz, hehe! Z drugiej strony, skoro panowie czują się przez chwilę lepiej tylko dlatego, że grają WIELKIM bohaterem, typem trzy em, to chyba powinni jeszcze bardziej łapać jakieś kompleksy, nie? ***[Ja tam nie czuję się lepiej dlatego, że bohaterka ma balony, które mogłyby ją unosić – LL]***.

A może po prostu bohater obiecuje grę? „Jestem WIELKI, gra będzie MOCARNA!", czy coś takiego? W każdym razie nam kobietom WIELCY niekoniecznie obiecują męskość i dobrą zabawę, jakkolwiek by to brzmiało. Weźmy takie Devil May Cry 3 – bohater znany z poprzednich części, raczej przez nas lubiany (nawet nasz kot wabi się Dante na jego cześć), a jednak w trzeciej części, po liftingu wizualnym i mentalnym, strasznie irytował. Do tego stopnia, że do dziś nie ukończyłyśmy DMC3, bo debilizm jego tekstów nas, można powiedzieć, zabijał. Na nic ładne opakowanie, czy zabieg odmładzający – twórcy przedobrzyli i zamiast „pimp my Dante" dostaliśmy growy, męski odpowiednik Paris Hilton. No dobra, porównanie z lekka przesadzone, jednak jest w nim coś, co my akurat rozumiemy.

Paris Hilton wśród męskich bohaterów gier video.

Podsumowując – o ile postacie żeńskie, tak z Zachodu, jak i Wschodu, są kreowane przede wszystkim w stronę męskiej części grających, tak ich męski odpowiednik trafia nie wiadomo do kogo. Z jednej strony kipiący testosteron, z drugiej wymuskani bishoneni, którzy jakiś tam urok mają. Kwestia gustu, poczucia estetyki, czy klimatu. Nam jakoś ciężko jednoznacznie odpowiedzieć. ■

Kleksandra i Lady Luck są zaprzyjaźnionymi z redakcją dziewczynami grającymi na konsolach. A przy okazji siostrami.

LOGITECH DRIVING FORCE WIRELESS

W ofercie Logitecha pojawia się porządna kierownica w dobrej cenie

COOL STUFF

Logitech znany jest z produkcji świetnych kierownic do grania w konsolowe i pecetowe wyścigi. Świetnych, ale także i bardzo, bardzo drogich, topowy model G25 z 900 stopniowym obrotem kierownicy ręcznie obszytej skórą i stalowymi pedałami w komplecie ze sprzęgłem oraz dźwignią zmiany biegów z możliwością klasycznego lub sekwencyjnego ich wrzucania, kosztuje więcej niż podstawowy model X360! No ale nie każdego przecież stać na tak drogą kierownicę, nie każdy też ma miejsce na przyczepienie do solidnego stołu kierownicy stawiającej naprawdę duży opór podczas jazdy, wygodne umiejscowienie dźwigni zmiany biegów oraz takież umieszczenie pedałów. Rozwiązaniem może być kierownica Driving Force Wireless do PlayStation 3 – jedna z najtańszych i najprostszych propozycji Logitecha dla tych, co chcą w miarę realistycznie kierować wirtualnym samochodem w grach, które nie są symulacjami, jak Burnout Paradise czy NFS Undercover, a nie potrzebują tych wszystkich bajerów. Driving Force Wireless składa się bowiem wyłącznie z samego „kółka" – nie ma oddzielnych pedałów, ani skrzyni biegów. Po prostu jeden kawałek plastiku, który można sobie wygodnie położyć na kolanach dzięki regulowanej podstawce.

Wykonanie kierownicy, choć solidne, nie zachwyca – obrót tylko o 200 stopni od oporu do oporu, twardy i toporny plastik z jakiego wykonane jest kółko, ponury design. Sprytnie rozwiązano kwestię gazu i hamulca – „skrzydełka" umieszczone pod kołem kierownicy, a służące w większościinnych zestawów do sekwencyjnej zmiany biegów, tutaj odpowiadają właśnie za gaz (prawe) i hamulec (lewe), co umożliwia dodawanie gazu i hamowanie w stylu do jakiego zostaliśmy przyzwyczajenia spustami w joypadach. A gdy przyjdzie nam ochota na ustawienie ręcznej zmiany biegów, możemy do tego celu wykorzystać przyciski R1 i L1 dogodnie umieszczone na krańcach poprzecznych ramion krzyża kierownicy. Pozostałe przyciski rozmieszone są standardowo – krzyżak po lewej stronie, przyciski ze znaczkami geometrycznymi po prawej, a pozostałe, w tym przycisk PS, na dolnym ramieniu krzyża.

Na koniec kwestia Wireless, czyli „bezprzewodowości" tego urządzenia – owszem, z PS3 porozumiewa się bez kabli za pomocą „patyczka" wpinanego do portu USB, ale wymaga też zasilania, więc jeden kabelek musi z niej wychodzić, zaś słówko „wireless" staje się tylko hasełkiem reklamowym. Ale to i tak bardzo solidny produkt dla mniej wymagających graczy, którego dodatkowym atutem jest kompatybilność z PS2. //Marcellus

■ Producent: Logitech
■ Cena: 199 zł (ultima.pl)

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NIE JEDZIEMY DO LIPSKA

Dwie wystawy gier w Niemczech w odstępie miesiąca? To nie mogło się udać. Nowa impreza GamesCom zajmie miejsce Games Convention, co jest dobrą informacją dla dziennikarzy – Warszawa ma lepsze połączenie lotnicze z Kolonią niż z Lipskiem – i niedobrą dla polskich graczy, bo będą musieli przebyć dłuższą drogę, co wielu zniechęci do wyjazdu.
GamesCon odbędzie się w dniach 19-23 sierpnia.

PSP KONTRATAKUJE

Wydawcy od dawna narzekali na małe zainteresowanie Sony ich własną konsolką i brak konkretnych planów jej rozwoju. Do szefów koncernu najwyraźniej w końcu dotarły wyniki sprzedaży handhelda (jest już pięćdziesiąt milionów użytkowników), zaczęli działać, przekonywać największe firmy, że warto wspierać PSP i osiągnęli sukces. Jeszcze w tym roku na przenośną konsolkę Sony ukażą się Assassin's Creed, Tiger Woods, Madden NFL i Rock Band: Unplugged. Gra Harmonix wykorzysta możliwości sieciowe urządzenia, będzie można zajrzeć do internetowego sklepu i kupić nowe piosenki. Również Sony przygotowało dwie niespodzianki. Pod koniec roku ukaże się LittleBigPlanet – identyczne jak na PS3, ale z nowymi poziomami. Ponadto ekipa Bigbig Studios mająca na koncie Pursuit Force, przygotuje MotorStorm: Arctic Edge. Miejsce tropikalnej wyspy zajmie Alaska. Gra ukaże się jesienią również na PlayStation 2. Bardzo dobrze Sony, tak trzymać.

MNIEJSZY CELL

Szef europejskiego oddziału Sony zdradził, że firma postara się produkować procesor Cell w technologii 45 nanometrów (dotychczas 90 nm). Obniżyłoby to koszty produkcji i mogłoby wpłynąć na zmniejszenie ceny konsoli. Obniżek w Polsce nie przewidujemy. Nie przy obecnym wysokim kursie euro.

UBRANIA ZAMIAST ACZIKÓW

Achievementy i gamerscore nie służą niczemu, poza lansowaniem się przed innymi graczami. Rare pracuje nad tym, by nie tylko hardcore'owcy chcieli poprawiać swoje wyniki i zdobywać wszystkie osiągnięcia. Pomysł jest taki, żeby nagrodami za zdobycie achievementa były ubrania dla avatarków. W ten sprytny sposób Rare zrzuciłoby na inne firmy obowiązki związane z produkcją nowych ciuchów dla wirtualnych ludków i może przy okazji zachęciło casuali do wyciskania z gier ostatnich soków.

SMOK OPÓŹNIONY

Square Enix po raz kolejny opóźniło premierę Dragon Quest IX. Szef firmy powiedział, że opóźnienie to może wpłynąć na przesunięcie terminu wydania Final Fantasy XIII, ale zaprzeczyli temu twórcy gry. Nam bez różnicy kiedy Final ukaże się w Japonii, skoro i tak musimy czekać do przyszłego roku, żeby zagrać w zrozumiałą, anglojęzyczną wersję. Żal Dragon Questa, trzeba będzie na niego dłużej poczekać.

INFO
DEVELOPER: BLUE CASTLE
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: -
KONSOLA: X360, PS3

DEAD RISING 2

Tylko zombiaki są prawdziwymi bohaterami

Umarlaki nie są już gwiazdami Resident Evil, ale wygląda na to, że na dłużej zadomowiły się w serii Dead Rising. Niemal w tym samym czasie, gdy konwersja pierwszej części trafiła na Wii, Capcom oficjalnie zapowiedział kontynuację. Tym razem również posiadacze PlayStation 3 będą mieli okazję w wymyślny sposób zmasakrować tysiące zombiaków, poprzednio nie mieli takiej możliwości.

Autorzy pierwszej części doradzają nowemu developerowi. Grę tworzą Kanadyjczycy z „Niebieskiego Zamku", co po raz kolejny pokazuje, że Capcom skupia się na zachodnich rynkach. Japonia tonie?

RESIDENT EVIL: CASINO

Wirus, który w krwiożercze bestie zmienił mieszkańców małego miasteczka w Kolorado, rozprzestrzenił się błyskawicznie na całe Stany Zjednoczone. To doskonały pretekst do wyprodukowania jeszcze kilku sequeli.

Akcja Dead Rising 2 prawdopodobnie będzie toczyć się w Las Vegas, w miejscu o wiele ciekawszym niż zwyczajny supermarket, bo w kasynie. Takim na wypasie, „hamerykańskim", ze sklepami, hotelami, podziemnymi parkingami i innymi miejscami, w których gracz odnajdzie mnóstwo różnych przedmiotów idealnie nadających się do obicia zombiaków. Bohater sprawdzi wytrzymałość głów zgniłków rozbijając na nich ruletkę, elektryczne gitary, uderzając je kijem bejzbolowym albo ogromnym telefonem komórkowym. Będzie można rozjeżdżać zgniłków motorem, być może również samochodami i ciężarówkami.

Dead Rising to rzeźnia na wesoło. W pierwszej części na porządku dziennym było okładanie przeciwników wielkim pluszowym misiem, czy zakładanie im na głowy pachołków. Tym razem da się wejść do dużej kuli – w stylu tej, do której wkłada się chomiki, żeby biegając po pokoju nie weszły pod meble – i przebić się przez zgraję zombiaków. Nawet zabawne, ale mniej niż maltretowanie umarlaków kosiarką.

Frank West poszedł w odstawkę, w roli naczelnego likwidatora zgniłków zastąpi go bezimienny (na razie) kaskader. Nosi fachową skórzaną kurtkę, ale na bank zrzuci ją od czasu do czasu i wskoczy w kieckę, garnitur i wiele innych strojów. Przebieranki to jeden z najzabawniejszych elementów „jedynki" i nie może ich zabraknąć w kontynuacji.

Capcom milczy na temat ewentualnej premiery w tym roku, a także szczegółów rozgrywki. Wiadomo tylko, że misje będą o wiele bardziej zróżnicowane, ponownie zostanie zastosowany limit czasu na ukończenie zabawy i prawdopodobnie zmianie ulegnie uciążliwy system zapisywania stanu gry. Na więcej detali trzeba poczekać. A jeśli ktoś wciąż wierzy, że Capcom zrobi nową Onimushę... Chyba czas najwyższy przestać się oszukiwać. ■■

LOST PLANET 2

Wayne poszedł w odstawkę, teraz rządzą piraci

Producentem jest Jun Takeuchi. Pełnił tę rolę przy tworzeniu pierwszej części, a także przy Resident Evil 5. Pozazdrościć dorobku. Mówi, że długo poczekamy na premierę gry. Oby nie do 2011.

INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: -
KONSOLA: XBOX 360

W chwili, gdy piszemy te słowa, Capcom zapowiedział kontynuację Lost Planet wyłącznie na Xboxa 360, ale znając obecną politykę firmy wierzymy, że niedługo wydawca ucieszy również posiadaczy PlayStation 3. I pecetów. Akcja gry będzie toczyć się dziesięć lat po wydarzeniach z prequela. W tak krótkim czasie udało się zmienić klimat planety EDN III na tyle, że w niektórych miejscach stopniały śniegi, a nawet wyrosła piękna dżungla. Ta informacja powinna ucieszyć każdego, komu przeszkadzała mała różnorodność miejscówek w pierwszej części. Fabuła skupi się na grupce śnieżnych piratów, największą atrakcją ma być tryb kooperacji online dla czterech graczy, którzy umiejętnie współpracując osiągną cel misji. Może to być pokonanie wielkiego bossa, na którego cała ekipa da radę się wspiąć i walczyć na jego grzbiecie, albo walka na pokładzie mecha – jeden gracz siądzie za „kierownicą", reszta obsadzi stanowiska strzelnicze. W walkach na piechotę jeden z bohaterów będzie musiał odłożyć broń i chwycić przenośną rozkładaną tarczę (Gears of War 2 się kłania) dającą schronienie jemu i jego towarzyszom, którzy w zamian ochronią go eliminując wszelkie zagrożenie.

W końcu możemy powiedzieć to o japońskiej grze – grafika absolutnie miażdży, dżungla jest rewelacyjna, wybuchy piękne, bossowie robią kapitalne wrażenie. Czekamy na nowe informacje. ■■

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

GBA SP BRIGHTER 329,-

NINTENDO DS LITE 469,-

PSP 3000 569,-

PS2 SLIM 439,-

NINTENDO WII 849,-

PS3 80GB 1249,-

XBOX360 ELITE 999,-

XBOX360 60GB 829,-

XBOX360 ARCADE 599,-

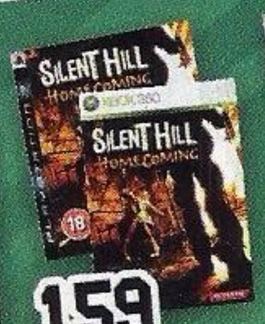
nowość

189

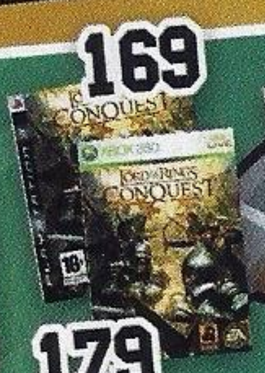
PSP duży wybór

od 89

189



159



169

179

179

189

179

189

od 89

WYSYŁKA 24 GODZ DOSTAWA

179

179

119

169

159

179

189

129

159

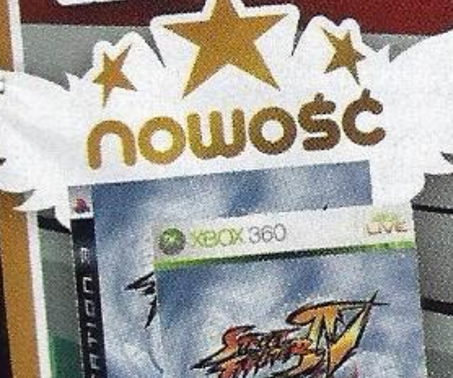
TEL.

HALO, WARS!?

..ZNACZY, WAGON RESTAURACYJNY? MIGUSIEM MI TU DWIE KANAPECZKI Z TUŃCZYKIEM, BO UMIERAM Z GŁODU!

189

nowość



179

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-15

ELECTRONICDREAMS

www.electronicdreams.pl

RATY, HURT, DETAL,
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER
PROFESIONALNY SERWIS
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl

Zapraszamy hurtowych odbiorców z całej Polski

NEED FOR SPEED SHIFT

Całkiem nowy model

NA WŁASNE OCZY

POWIEDZ PRZECIE Lusterka, zarówno boczne, jak i środkowe, działają jak w rzeczywistości. A to znaczy, że przeciwnik jest bliżej niż się wydaje. Obraz jest dokładny i sporo widać.

INFO
DEVELOPER: SLIGHLY MAD STUDIOS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

■ Audi RS4 to jedna z pięciu bryczek, którymi mogliśmy pośmigać. Napęd na cztery koła gwarantował masakrujące doznania z wyścigu

Wszyscy to wiemy – ostatnio najdłużej wydawana seria gier wyścigowych w historii przeżywa swój słabszy okres. Electronic Arts już od pewnego czasu wiedział, że z franchisem nie jest najlepiej, stracił świeżość i wigor. A w 2008 wydarzyło się coś ważnego – pojawił sie GRID Codiesów i nagle okazało się, że gracze nie oczekują tylko błyszczących chromem fur i montowania spinnerów na 20 calowych alufelach. Że istnieje duża grupa, która chce się pościgać na torach, udając, że biorą udział w „prawdziwych" wyścigach.

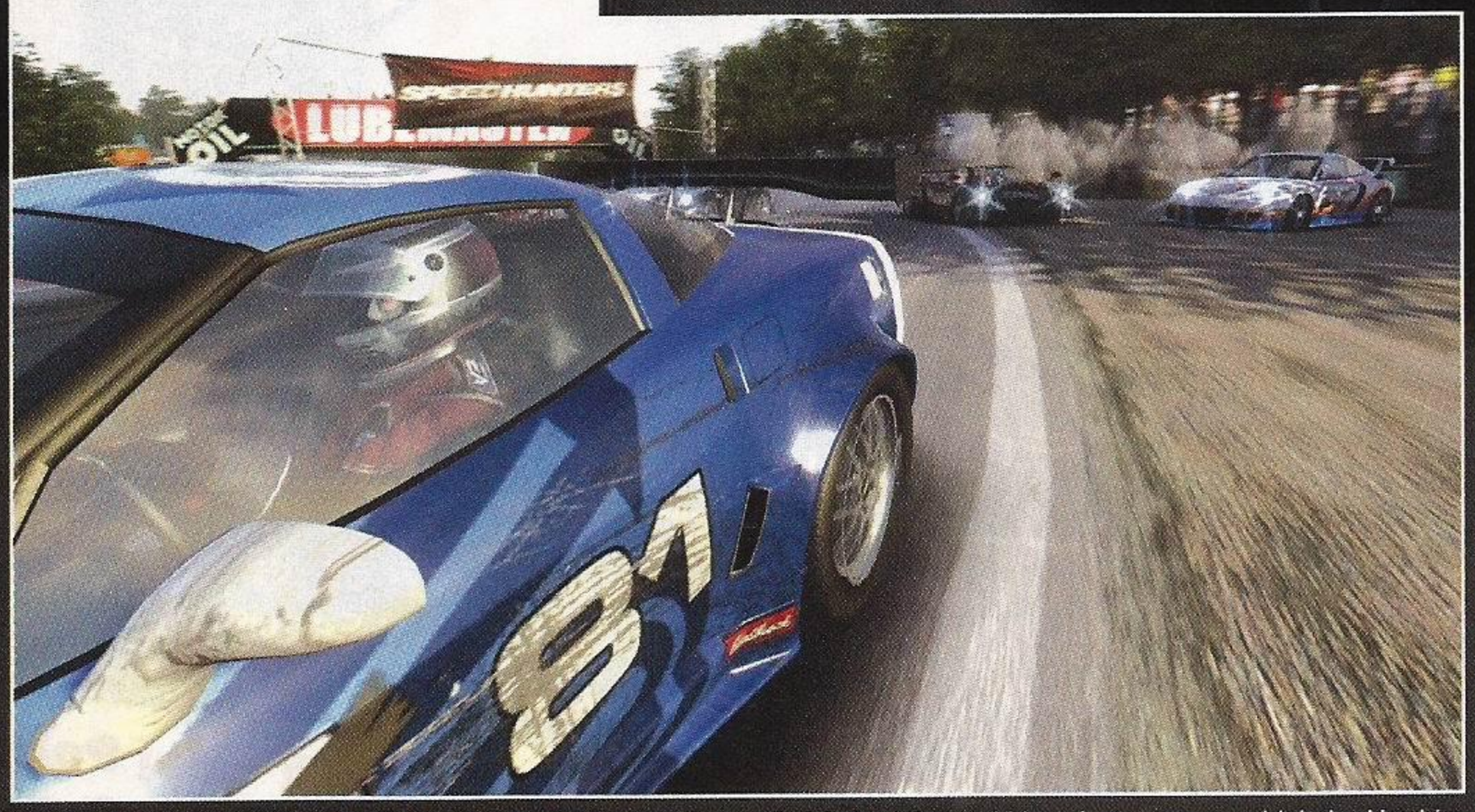
DO TRZECH RAZY SZTUKA

Mówiąc o nowym Need for Speedzie nie można nie wspomnieć o polityce Electronic Arts, którą firma zaprezentowała w zeszłym roku. Nowe tytuły, nowe marki i dużo zewnętrznych teamów wydaje się być dobrym sposobem na rozruszanie skostniałego kolosa, który od lat wydala z siebie głównie sequele.

W lutym EA zaprezentowało swój nowy plan dotyczący NFSów. I okazał się on niezłym szokiem. Seria została rozbita na cztery powstające jednocześnie gry. World Online będzie (jak sama nazwa wskazuje) platformą multiplayerową, która najpierw zadebiutuje w... Azji. Nitro to arcade'owa zabawka na Wii i DSa. Przerysowany i kolorowy, skierowany zostanie do młodszych odbiorców. Jest jeszcze nieujawniony projekt, który najprawdopodobniej będzie kolejną grą Black Boxa, ale o nim nic jeszcze nie wiadomo. Wiadomo za to o Shifcie, bo miałem okazję być jednym z pierwszych, którym pokazano grę na specjalnym pokazie w angielskim Guildford. Ten tytuł będzie przeznaczony dla wszystkich, którym podobał się GRID. I z tego co widziałem, to ma szansę nieźle pozamiatać na wyścigowym rynku.

Na pokazie zaprezentowano bardzo, bardzo wczesny kod (pre-alpha), który działał (o zgrozo!) na pececie. I to jak działał! Po kilku godzinach jasne było, że trzeba się będzie naprawdę postarać, żeby spieprzyć to, co już zostało zrobione. Jedyne, co mnie martwi, to przeniesienie tego co pokazano na konsole przy zachowaniu jakości. Zwlaszcza, że to, co zobaczyłem, spowodowało klasyczny opad szczeny.

■ W końcu powrócą normalne replaye, z opcją przewijania i całym dobrodziejstwem inwentarza.



■ Nietypowe ustawienia kamer w trakcie wyścigu dostepne nie będą. Przy prędkościach, z którymi jeździmy, nie ma czasu na podziwianie widoczków. Trzeba koncentrować się na tym, co przed maską.

POKAZ JAK ŻADEN INNY

Na początku zaprezentowano screeny, które zresztą możecie teraz oglądać tu obok. To nie są rasowane obrazki promocyjne. Ta gra tak wygląda. I nie dość, że wygląda, to działa w stałych 30 klatkach na sekundę. Autorzy podkreślali, że dzięki rozłączeniu enginu zajmującego się generowaniem grafiki, od tego, który zawiaduje fizyką i inteligencją przeciwników, udało im się stworzyć platformę programową zdolną generować nierealną wręcz oprawę. Zanim zaczął się właściwy pokaz i sesja hands on, na środek pokoju wyszedł koleżka, który zamiast uraczyć nas klasyczną PRową pogadanką na temat historii NFSa, czy opowiadać banialuki o „niezwykłym przywiązania do fanów oraz o wysokich wartości produkcyjnych naszych gier" powiedział po prostu – „chłopaki, to co za chwilę zobaczycie wysadzi was k...wa z butów". Tak powinien zaczynać się każdy pokaz, zwłaszcza jeśli to nie są czcze przechwałki.

Shift wygląda obłędnie. Obłędne są cienie, obłędne modele pojazdów. Niesamowite są tekstury pokrywające nadwozia, czy odbicia widoczne w karoserii. To wersja pre-alpha, ale wyścigi, w których brałem udział, wyglądały jakby wyjęto je z pełnej wersji. Dym buchający spod opon wyglądał jak ten z Pro Street (i Undercovera – to był jeden z nielicznych fajnych elementów oprawy), kiedy samochody się zderzały, krzesały fontanny iskier, a elementy karoserii odpadały wtedy, gdy trzeba.

Nawiększe wrażenie robił jednak widok z kabiny – autorzy zostali zabrani na tor wyścigowy,

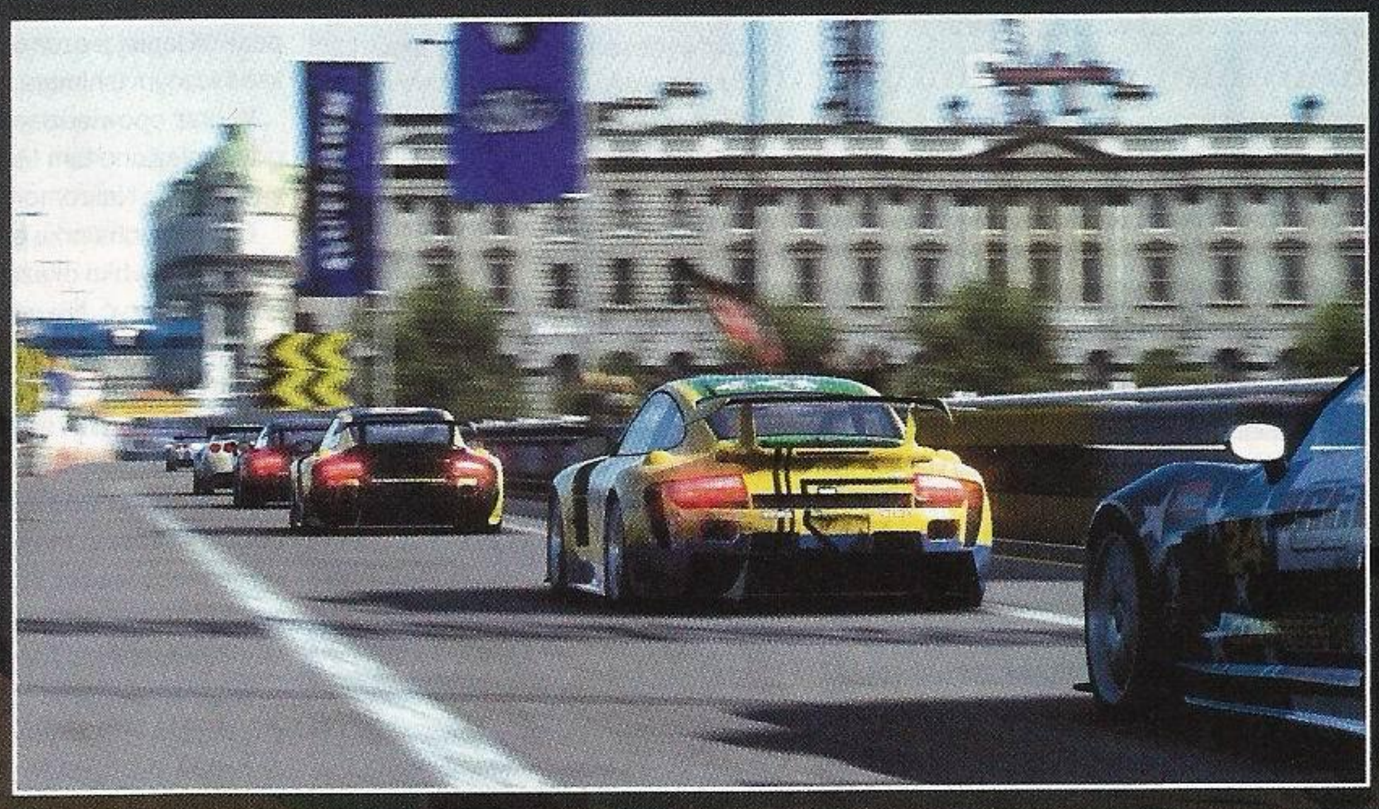
gdzie przewieziono ich z prędkością 250 na godzinę, pokazując jak wygląda branie zakrętu na pełnym gazie. A ci postarali się jak najwierniej oddać to w grze. Już w GRIDzie zrobiono to całkiem nieźle, ale w Shift podniesiono to niemal do rangi sztuki. Prawie każdy element wnętrza jest trójwymiarowy, a jeśli nawet nie jest, to idealnie wycieniowane tekstury sprawiają, że wygląda jakby był. Poruszają się wszystkie wskaźniki i oczywiście pokazują, to co trzeba. Do rozglądania po kabinie używa się prawego analoga – widać wtedy jak nogi tańczą na pedałach, a prawa ręka zmienia biegi. Widać nawet takie detale, jak zaciskanie się dłoni na kierownicy w trakcie nagłego hamowania, czy mocnego przyspieszania. Do tego należy dorzucić rewelacyjne cienie, rzucane przez każdy przełącznik, pstryczek, czy lusterko, świetne odbicia (obiekty widziane w lusterkach są bliżej, niż się wydaje), oraz miażdżące efekty postprocesowe.

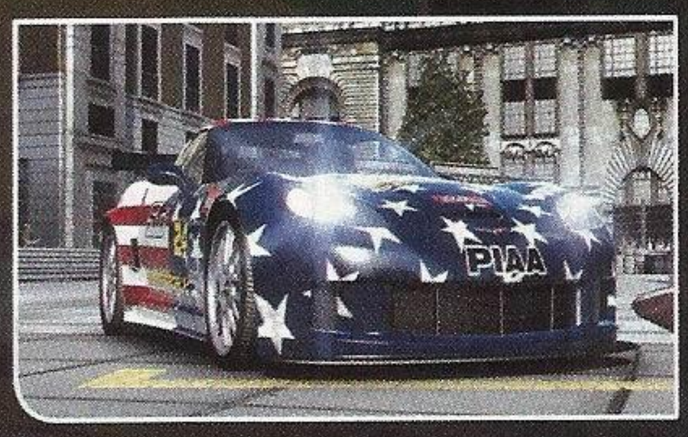
Graficy zastosowali iście genialną sztuczkę, żeby oddać za jednym zamachem niesamowite poczucie prędkości (tytuł przecież zobowiązuje), jak i prawdziwe wrażenia towarzyszące jeździe z ekstremalną prędkością. Po przekroczeniu 150 kilometrów na godzinę obraz się zmienia. Na krawędziach zaczyna się mocno rozmywać, ale w środku nadal pozostaje ostry. To pomaga w koncentrowaniu się na tym, co najważniejsze, czyli wydarzeniach na torze.

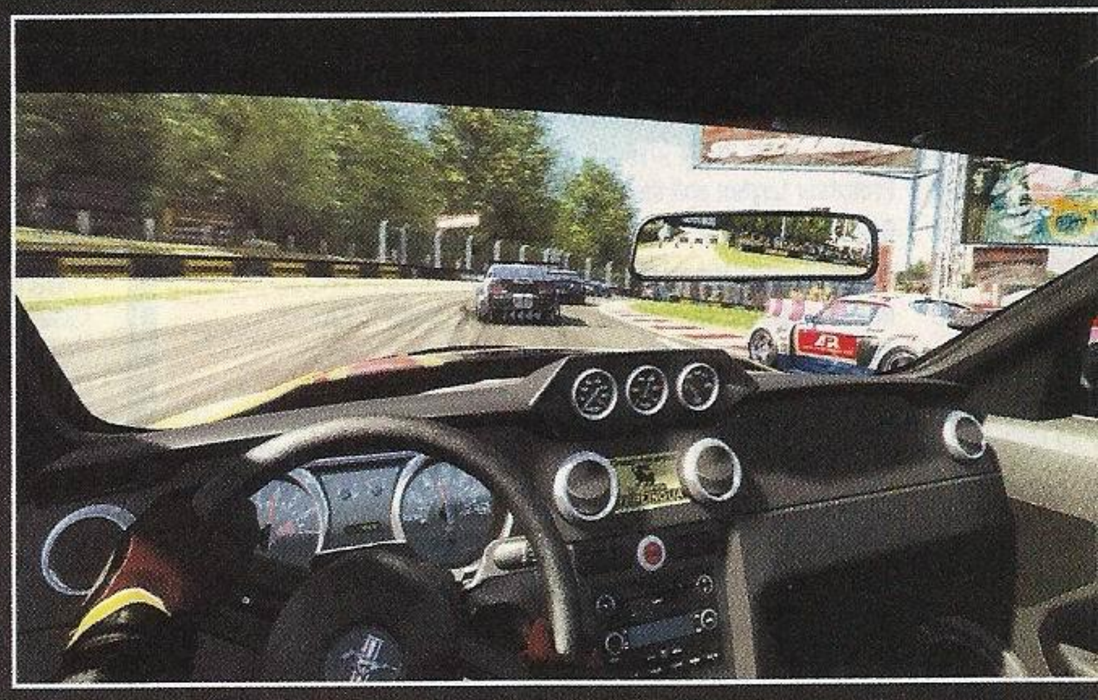
A dzieje się niemało, bo przeciwnicy zamiast zachowywać się jak potulne drony znane z Undercovera, które pozwalają się wyprzedzić na pierwszym zakręcie, jeżdżą jak żywi ludzie. A to oznacza, że potrafią zachowywać się złośliwie, a co gorsza, nieodpowiedzialnie! Kraksy na pierwszym łuku to niemal norma, bo podobnie jak w rzeczywistości, zawsze znajdzie się jakiś matoł, którym nie zdąży wyhamować. Samochody zderzają się ze sobą, a czasem zdarza się, że gracz jest świadkiem jakiejś wyjątkowo efektownej kraksy, w której auta niemal rozpadają się na części. Tu nie ma nieśmiertelności, a po przekroczeniu pewnego poziomu samochód zostaje bezpowrotnie zniszczony. I co ważne – to nie będzie trzystopniowy żart udający model zniszczeń, jaki wykorzystano w Pro Street. Tu, podobnie jak w GRIDzie, miejsce i stopień uszkodzenia realistycznie wpływa na zachowanie auta. Po przyłożeniu w krawężnik lewą stroną samochodu, zniszczone koło zaczęło ściągać brykę na lewo.

Jak na realistyczne wyścigi przystało, pewien poziom zniszczeń pozwala na prowadzenie samochodu, ale uniemożliwa wygraną. Z rozmów z autorami wywnioskowałem, że nie przewidują żadnego rodzaju pitstopów i jestem bardzo ciekaw, jak poradzą sobie z dzieciakami, którzy w trakcie sieciowych wyścigów psują przyjemność z grania, taranując i jeżdżąc pod prąd. W singlu takich problemów raczej nie będzie, bo nie sądze, by zabrakło opcji restartowania wyścigu (jak w Burnoucie, ups!).

Autorzy chwalili się także zaawansowanym systemem sztucznej inteligencji, który prócz fachowego popełniania błędów, będzie także niezwykle czuły na swoim punkcie (zaczyna to przypominać opis dowolnej dziewczyny). Otóż komputerowi konkurenci będą zapamiętywać kto ich staranował, albo wypchnął z trasy i oddawać pięknym za nadobne. Taki system stosowano już co prawda wcześniej w Race Driverach Codemastersów, ale tu będzie on ponoć znacznie bardziej zaawansowany. Nie mam pojęcia co to oznacza, ale bardzo mi się podobała napięta atmosfera w trakcie wyścigów.







W TRAKCIE SESJI HANDS ON MIAŁEM OKAZJĘ PRZEKONAĆ SIĘ, ŻE TU JEŹDZI SIĘ RÓWNIE DOBRZE, CO OGLĄDA GRAFIKĘ

BALANS DOSKONAŁY

Shift wygląda obłędnie, ale to jak wiadomo nie wystarcza. Undercover nawet wyglądając jak cukierek byłby przeciętną grą. Na szczęście w trakcie sesji hands on miałem okazję przekonać się, że tu jeździ się równie dobrze, co ogląda grafikę. Model jazdy przypomina ten z GRIDa, choć robi wrażenie nieco bardziej skomplikowanego. Nawet przy włączonych asystach samochody zachowywały się dość realistycznie – z pewnością jest to tytuł dla ludzi mających podstawowe pojęcie na temat fizyki zachowania pojazdów. Liczą się takie czynniki, jak kąt wejścia w zakręt i utrzymywana prędkość, a w trakcie brania łuku trzeba odpowiednio operować gazem, by ani nie przesadzić i nie wykręcić bączka, ani zbytnio nie odpuścić. Przeciwnicy jeżdżą szybko i nie zwalniają, by na nas poczekać, jak w arcade'owych wyścigach, gdzie liczy się tylko wyprzedzanie.

W Shifcie wyprzedzanie to cała ceremonia, tak samo jak w prawdziwych wyścigach. Trzeba wybrać odpowiednie miejsce, a potem ostrożnie wykonać manewr. Zawadzenie o konkurenta zwykle kończy się wypadkiem, bo samochody przy najmniejszym uderzeniu kręcą bączki. Chyba, że jest się mistrzem kierownicy – wtedy można wykaraskać się z najgorszych problemów.

Na razie wiadomo, że gra będzie wyglądać obłędnie i że będzie się świetnie jeździć. Nie ma informacji o trybach rozgrywki, oprócz tego, że na pewno będą drifty. Ale to, co widziałem, napełnia mnie optymizmem. To będzie rewelacyjna reanimacja serii. //**zooltar**

■ Shifta robi firma Slightly Mad Studios. Niby prosta nazwa, ale kiedy się dokładnie przyjrzeć... Co ciekawe, gdy byłem na pokazie, to SMS nazywali się jeszcze Blimey Games. Blimey zostało z kolei założone przez renegatów z firmy SimBin, którą znają wszyscy pecetowcy, a właśnie poznali także konsolowcy (za sprawą Race Pro – recenzja w tym eNplusie). To goście, którzy świetnie znają się na samochodach i robią dopracowane symulatory wyścigów. Blimey ma na swoim koncie GTR i GT Legends, dwa hardkorowe symulatory, które są tak bliskie realizmu jak to tylko możliwe – nie ma tu żadnych dziwacznych trybów gry, czy dziesiątek imprez. Zamiast tego jest możliwość wzięcia udziału w weekendzie wyścigowym składającym się z treningów, kwalifikacji (kilkuczęściowych) i właściwych zawodów. Hardkorrrrrrrrrrrrrr...

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	World Soccer Winning Eleven 2009	PS2/PSP	Konami
2	Tales of The World Radiant Mythology 2	PSP	Namco Bandai
3	Mario & Luigi 3	NDS	Nintendo
4	Final Fantasy CC: Echoes of Time	NDS	Square Enix
5	Street Fighter IV	Multi	Capcom
6	Monster Hunter Freedom 2nd G	PSP	Capcom
7	Taiko Drum Master Wii	Wii	Namco Bandai
8	Mario Tennis	Wii	Nintendo
9	Kidou Senshi Gundam: Giren no Yabou	PS2/P	Namco Bandai
10	Rhythm Heaven Gold	NDS	Nintendo

Piłka nożna, RPG, Mario i mordobicia to wielkie miłości Japończyków. Co ciekawe, w pierwszym tygodniu sprzedaży SFIV trafił do większej liczby graczy niż Tatsunoko vs. Capcom w ciągu dwóch miesięcy. Nawet wielki Capcom nie umie zarabiać na grach na Wii.

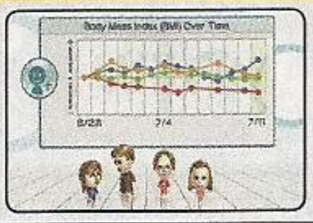
USA

1	Wii Sports	Wii	Nintendo
2	Wii Fit	Wii	Nintendo
3	Wii Play	Wii	Nintendo
4	Skate 2	Multi	EA
5	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
6	Call of Duty: World at War	Multi	Activision
7	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision
8	Rock Band 2	Multi	EA
9	Madden NFL 09	Multi	EA
10	Left 4 Dead	X360	EA

Mamy nadzieję, że to ostatnie takie nudne zestawienie. W przyszłym miesiącu zobaczymy, jak poradziło sobie Killzone 2 oraz Halo Wars. Już dwa miliony Amerykanów złożyło preordera na grę Guerillasów. Za miesiąc Wii Sports, Fit i Play czeka techniczny nokaut.

UK

1	Wii Fit	Wii	Nintendo
2	Call of Duty: World at War	Multi	Activision
3	FIFA 09	Multi	EA
4	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
5	Mario & Sonic at the Olympic Games	NDS	SEGA
6	Professor Layton and the Curious Village	NDS	Nintendo
7	Guitar Hero: World Tour	Multi	Activision
8	The Lord of the Rings: Conquest	Multi	EA
9	Need For Speed: Undercover	Multi	EA
10	Skate 2	Multi	EA



Pięć tygodni Wii Fit utrzymywało się na szczycie. Czy strąci je stamtąd SFIV? Nie załapał się do zestawienia, bo obejmuje ono cztery tygodnie sprzedaży gier, a produkt Capcomu dopiero ukazał się w sklepach. Popularności Olimpiady z Mario i Sonikiem nie rozumiemy.

POLSKA (Ultima)

1	Killzone 2	PS3	Sony
2	Resident Evil 5 (preorder)	Multi	Capcom
3	Street Fighter IV	Multi	Sony
4	Mirror's Edge	Multi	EA
5	Pro Evolution Soccer 2009	Multi	Konami
6	Prince of Persia	Multi	Ubisoft
7	Dead Space	Multi	EA
8	Burnout Paradise: The Ultimate Box	Multi	EA
9	Halo Wars	X360	Microsoft
10	The Darkness	X360	Take-Two

Gracze wydają kaskę tylko na największe hity na PS3 i X360. Tych nie brakuje. Dawno już nie było tak zabójczego początku roku. Króluje oczywiście Killzone 2. Wysoka pozycja SFIV potwierdza, że lubimy dobre mordobicia. Już organizowane są pierwsze turnieje.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

SHEPHERD NIE ŻYJE?

Krótki teaser Mass Effect 2 zdradził niepokojące informacje na temat głównego bohatera. Jego status: zabity w akcji. „Uśmiercanie" głównego bohatera to skuteczny chwyt marketingowy. Pierwsze konkrety na temat sequela, mającego podobno trafić również na PS3, poznamy za miesiąc na GDC 2009.

KOLOS PRZEMÓWI

Goichi Suda z Grasshopper, Emil Pagliarulo z Bethesdy oraz Fumito Ueda, legendarny już, choć wciąż jeszcze młody game designer mający na koncie ICO i Shadow of the Colossus, przemówią na Game Developers Conference, która odbędzie się pod koniec marca w San Francisco. Cała branża liczy na pierwsze informacje o nowym projekcie Team ICO.

ŚPIEWAJ BEZ KABLI

Sony wychodzi naprzeciw fanom i przygotowuje bezprzewodowe mikrofony do SingStara. Niedługo po tym, jak trafią do sprzedaży, ukaże się nowa część najlepszego karaoke na konsolach – SingStar Pop Edition. Dzięki systemowi rozpoznającemu komendy głosowe będzie można chodzić po menusach, wybierać piosenki, a nawet zajrzeć do sklepu internetowego mówiąc do mikrofonu. Aż chce się powiedzieć „w końcu!".

NOWE POSTACIE W SFIV

Capcom to taka fajna firma, która słucha fanów i jest gotowa wrzucić do sieci DLC z dodatkowymi postaciami do Street Fighter IV, jeśli tylko gracze wykażą zainteresowanie. Najbardziej prawdopodobny jest występ Dee Jaya i T-Hawka. Dla obu wojowników przygotowano nawet areny i stworzono ich wstępne modele, ale z jakiegoś powodu nie trafili do gry. Ciekawe dlaczego? Czyżby Capcom chciał teraz niskim nakładem pracy przygotować dodatek z tymi postaciami i drogo go sprzedać?

NINTY SIĘ ZBROI

Masahiro Sakurai, twórca Smash Bros., będzie pracował nad nową grą dla Nintendo. Specjalnie z tej okazji otworzone zostało studio Project Sora, w którym Ninty ma 72 procent udziałów. Co takiego tworzą? Oby nie drugiego Kirby (to Sakurai wymyślił różowego bloba).

CHMURY NAD SIN CITY

Red Mile Entertainment boryka się z kłopotami finansowymi. Wydawca może mieć trudności z wydaniem Sin City: The Game i Heroes Over Europe, jeśli szybko nie znajdzie firmy gotowej współfinansować oba projekty. Nawet gdyby się udało, na Sin City poczekamy aż do 2012 roku. Pozostaje kupić Wii i pograć w MadWorld.

MICROSOFT COŚ SZYKUJE

Pierwszy czerwca 2009 będzie wyjątkowym dniem dziecka. Tradycyjnie dzień przed rozpoczęciem E3 Microsoft zorganizuje konferencję prasową, na której zaprezentuje kilka nowych gier. Gracze podobno mogą już zacząć przygotowywać się na szok, MS chce w tym roku bardzo mocno uderzyć.

INFO
DEVELOPER: R-S
WYDAWCA: EA
TERMIN: 2009
KONSOLA: Wii

DEAD SPACE EXTRACTION

Koszmar trwa, tym razem na Wii

Wygląda na to, że coś drgnęło i coraz więcej gier będzie pojawiać się na konsoli Nintendo. Jak długo można ignorować sprzęt, który kupiło już prawie pięćdziesiąt milionów ludzi na całym świecie? Monopol Ninty na hity próbuje przełamać w tym miesiącu Sega MadWorldem i House of the Dead. Tak krwiste gry raczej nie ukazują się na Wii, ale dobrze, że wydawcy zaczynają zauważać potrzeby starszych posiadaczy konsoli. Electronic Arts nie pozostaje w tyle, pod koniec roku planuje wydać prequel Dead Space, który pozwoli lepiej zrozumieć co stało się przed wizytą Isaaka Clarke'a na statku kosmicznym Ishimura.

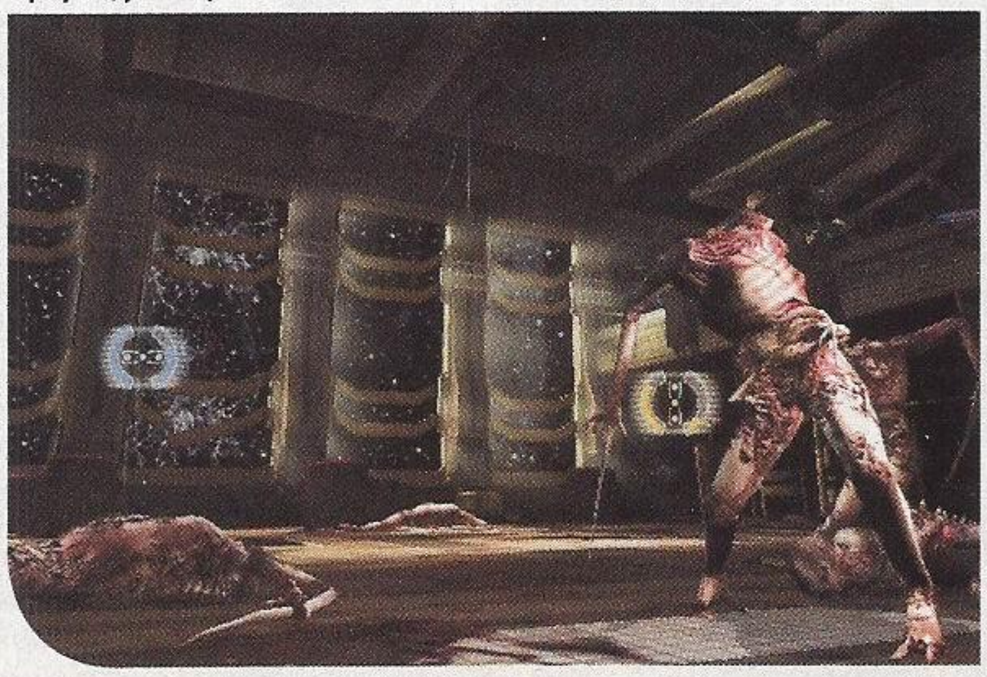
W grze opowiedziana zostanie historia kilku osób pracujących na Aegis VII, gdy znaleziono tam Marker. Ekipa spróbuje uciec stamtąd zanim dopadnie ich zaraza albo Nekromorfy, w tym również ich całkowicie nowe odmiany.

Główną bohaterką będzie tajemnicza kobieta, której imienia jeszcze nie podano. Szybko okaże się, że cała grupka może liczyć na przetrwanie, dopóki ona będzie żyć. Nie wiadomo dlaczego jest tak szczególna, ale na całe szczęście to gracze wcielą się w tę postać – przynajmniej nie trzeba będzie bawić się przez cały czas w ochranianie bezbronnej istotki. Dziewczyna doskonale poradzi sobie w walce korzystając z broni, do których Isaac nie miał dostępu. Ewentualnie wspomoże ją partner, autorzy pracują w pocie czoła nad dopieszczeniem trybu kooperacji. Raczej nie będzie to trudne, muszą martwić się w zasadzie tylko o zbalansowanie poziomu trudności. Jakie inne problemy mogliby napotkać przy tworzeniu „celowniczka" na szynach w stylu House of the Dead czy Resident Evil: The Umbrella Chronicles?

Właśnie tak, Dead Space Extraction nie będzie ani strzelaniną TPP z kamerą umieszczoną nad ramieniem bohatera, jak to miało miejsce w przygodach Issaka, ani tradycyjnym FPSem. To nawet dobra informacja, bo takie RE: TUC było udaną pozycją godną polecenia każdemu graczowi.

Extraction przygotowuje ekipa odpowiedzialna za oryginalne Dead Space. Jest szansa, że wyciągnęli wnioski z krytyki ich gry, którą gracze i dziennikarze (my również) uznali za niezbyt przerażającą. Krwi tryskającej na ekran i szybkiej akcji nie zabraknie. Oby tylko udało się uchwycić klimat grozy, a będzie bardzo dobrze. ■■

□ **Miło, że bohaterem jest kobieta, fajnie byłoby ją jednak zobaczyć. Chociaż może lepiej nie, jeśli ta postać z boku to ona, to Nekromorfy będą miały czego się bać.**



- zamówienia powyżej 300zł - wysyłka GRATIS!
- ponad 5000 produktów w ofercie
- gry, konsolki, pamięci Flash, mp3/mp4...
- wysyłkowa WYMIANA GIER na konsole

TEl. (71) 374 26 17

http://sklepgekon.pl

WROCŁAW, pl.Nowy Targ 28

GEKONI warkot
NIEDZIELA 15:00
91,6 FM

"GEKONI WARKOT"

nowa audycja o grach na konsole
Słuchaj nas w każdą niedzielę o godz.15
w Akademickim Radiu LUZ (radioluz.pwr.wroc.pl).

Sony PlayStation 3 (NOWA) 80-250GB

od 1345zł

Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach. Zestaw zawiera konsolę, bezprzewodowy kontroler, okablowanie.

Microsoft Xbox 360 (NOWY)

od 645zł

konsola, pad bezprzewodowy, kabel do TV, dysk twardy lub karta pamięci, 3 lata gwar. Microsoft. Dostępne wersje: Arcade, Premium, Elite. Technologia 65nm.

Nintendo Wii + gra

895zł

Zestaw zawiera konsolę, 2 kontrolery (Nunchuck + Wii-lot), gry Wii-sports, zasilacz, odbiornik IR.

Sony PSP Slim&Lite 2000/3000

od 575zł

konsola, ładowarka, akumulator Wbudowane wyjście do TV, interfejs WiFi, czytnik pyt UMD, współpracuje z pamięciami Flash MS PRO Duo.

Nintendo Dual Screen Lite (różne kolory)

od 495zł

Lżejszy o 40% od poprzednika, mocniejsze podświetlenie LCD, dotykowy ekran, nowe wzornictwo a'la iPod!

PC

Assassins 79,- | Command & Conquer 68,- | Gothic 3 65,- | Battlefield 49,- | Wiedźmin 69,- | Warcraft 95,-

PS2

Naruto 99,- | Medal of Honor 145,- | God of War 55,- | Shadow of the Colossus 119,- | Crash Tag Team Racing 75,- | Warriors Orochi 79,- | Ben 10 95,-

PS3

Far Cry 2 175,- | Naruto Storm 165,- | 007 Quantum of Solace 175,- | LittleBigPlanet 175,- | Saints Row 2 135,- | Resistance 2 175,- | Force Unleashed 155,-

XBOX 360

Undercover 165,- | Lego Indiana Jones 99,- | Fable II 145,- | Fallout 3 165,- | Gears of War 2 165,- | Brothers in Arms 125,- | Call of Duty World at War 175,-

PSP

God of War 95,- | Patapon 89,- | 95,-

NDS

Cooking Mama 2 145,- | Assassin's Creed 135,- | Mario & Sonic Olympic Games 119,-

MULTIMEDIA

Cruzer Contour 16GB 195,- | MP4 VEDIA C3 4GB 195,- | Memory Stick M2 8GB 115,-

AKCESORIA

Swap Magic 3.8 85,- | Kabel VGA HQ 79,- | Programator EDGE 75,- | Mata Wii Fit + gra 299,-

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie internetowej.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NOWE GRY W PIGUŁCE

Twórcy BioShocka tworzą zupełnie nowego FPSa. Stawiają na multiplayer, którego zabrakło w ich poprzedniej grze. Activision potwierdziło, że DJ Hero ukaże się jeszcze w tym roku. Tymczasem Electronic Arts do spółki ze Starbreeze zabrali się do prac nad nową grą z Jasonem Bourne w roli głównej. Elektronicy wydadzą również G.I. Joe, ale spodziewamy się crapa na licencji filmowej. Ubisoft wyda HAWX na Wii, a na 2010 rok SEGA zapowiada Iron Man 2. Rebellion powróci do ukochanego tematu, czyli Alien vs. Predator (premiera za rok). SEGA zarobi kolejne miliony na Mario & Sonic Winter Olympics na Wii i DSa, a na XBLA ukaże się nowe The Warriors, niestety projektem nie zajmuje się ekipa Rockstar, która z kolei wyda Red Dead Redemption – westernowy sequel Red Dead Revolver.

GANGOLI DWÓCH

Rockstar to bogowie. Powie to każdy, kto widział, jak wielkie pokłady mocy wycisnęli z PS2, PSP i z konsol nowej generacji. Teraz zaskoczą posiadaczy DSa. W GTA: Chinatown Wars znajdzie się tryb kooperacji w multi. Online? Nie sprecyzowano, ale teoretycznie jest to możliwe. Za miesiąc zrecenzujemy tego potwora.

LEPIEJ DLA STRAŻNIKÓW

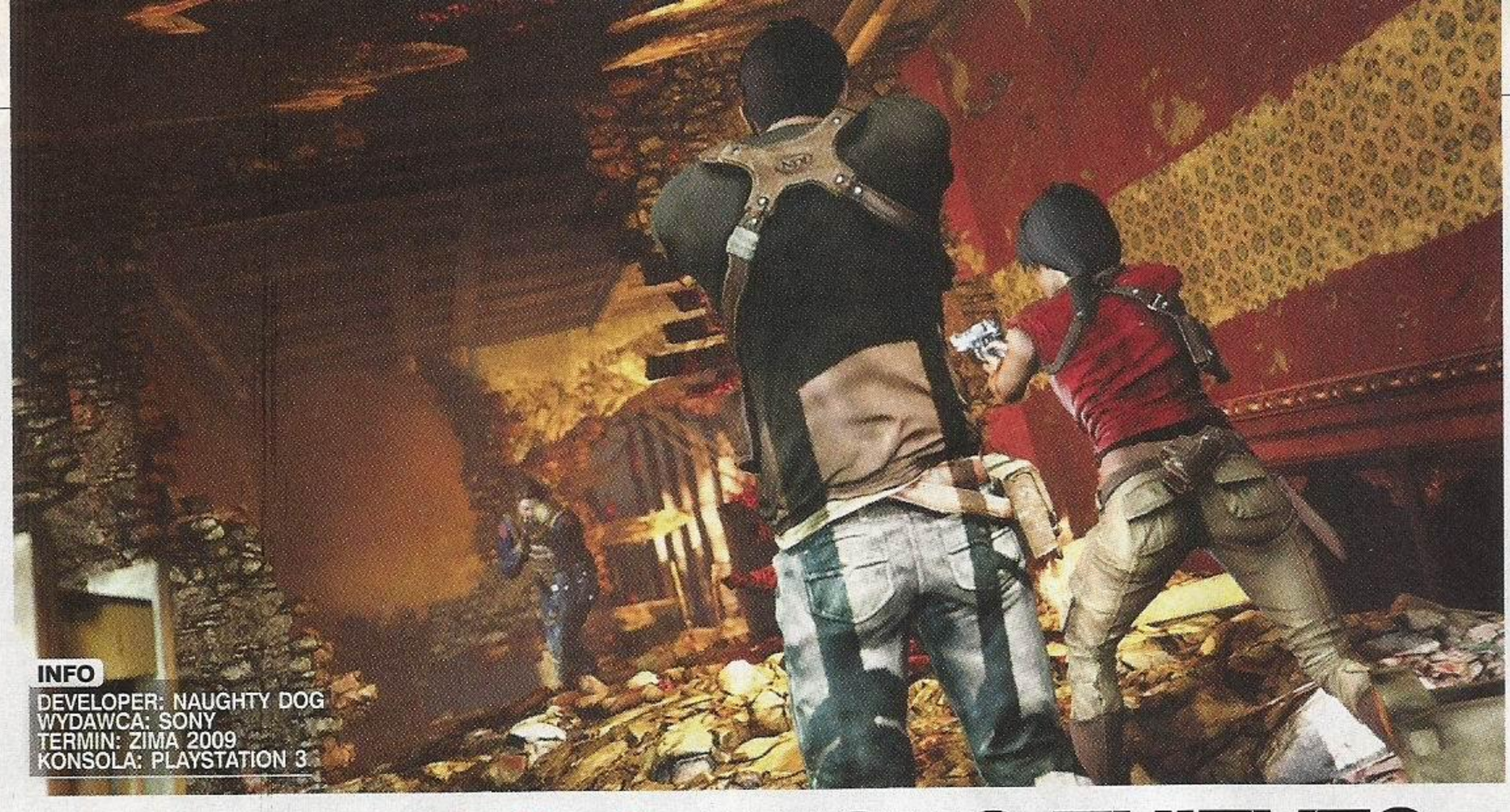
Kryzys nikogo nie oszczędza. Deadline Games, duńskie studio, któremu sławę przyniosła gra Total Overdose, wstrzymało produkcję strzelaniny Faith and a .45. Podobno mają problem ze znalezieniem wydawcy. W związku z tym cała ekipa skupia się na dopieszczaniu Watchmen: The End is Nigh, co akurat może wyjść „Strażnikom" na dobre.

SEZON TRANSFEROWY

W branży gier trwa przez cały rok. W czasie, gdy wszyscy przejmują się kryzysem, Ubisoft kupił nowe studio w Vancouver. Już ostro pracują nad grą sportową na Wii. Crytek tymczasem uratował ekipę Free Radical Design. Studio zmieniło nazwę na Crytek UK i pomoże Niemcom wejść na rynek konsol. Los Timesplitters 4 pozostaje nieznany, ale wciąż jest szansa, że gra jednak się ukaże. Zbroi się również Square Enix, który jest bardzo blisko przejęcia Eidosa. Japończyków wspiera Time Warner, do którego należy 20% akcji angielskiego wydawcy, więc fuzja jest kwestią czasu. Czyżbyśmy mieli doczekać się Lary Croft z fryzurą na Strife'a i gunbladem zamiast pistoletów?

ALICJA POWRACA

American McGee bez powodzenia próbuje wrócić do wysokiej formy. Jego ostatnie gry były – delikatnie mówiąc – przeciętne. Być może uda mu się zrehabilitować teraz, po dogadaniu się z Electronic Arts w kwestii stworzenia kontynuacji doskonałego pecetowego shooterahorroru American McGee's Alice – nietypowej, krwawej interpretacji Alicji w Krainie Czarów. Gra ukaże się na Xboxa 360 oraz PlayStation 3 i wygląda na to, że będzie jeszcze mroczniejsza niż oryginał.



INFO
DEVELOPER: NAUGHTY DOG
WYDAWCA: SONY
TERMIN: ZIMA 2009
KONSOLA: PLAYSTATION 3

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

Czas najwyższy kupić PlayStation 3

Pamiętacie pierwsze informacje o grze? Drake obudził się w wagonie, który częściowo zawisł nad przepaścią. Naughty Dog dają do zrozumienia, że może pojawić się sekwencja ucieczki z tej śmiertelnej pułapki. Bohater próbowałby wspiąć się do wyjścia i równocześnie walczyłby z bandytami, co przywodzi na myśl Dark Void Capcomu. Dodatkowym utrudnieniem byłby fakt, że pociąg może spaść w przepaść w każdej chwili.

Autorzy są dumni z technologii pozwalającej na osadzenie Drake'a w obiekcie, który naprawdę się porusza. Nathan prawdopodobnie będzie musiał walczyć ze zbirami na dachu pędzącego pociągu. Nie będzie to ściema, jak w Resident Evil Zero – pęd wiatru przeszkodzi w strzelaniu, a nagłe hamowanie może zrzucić go na ziemię. Tak samo, jeśli helikopter ostrzela rakietami budynek, ten zacznie się walić i w końcu runie grzebiąc skrywającego się w środku bohatera. Ruchome poziomy widzieliśmy w Shadow of the Colossus, będą w God of War III oraz właśnie w nowym Uncharted.

TAK WYGLĄDA KILLER

W grze znajdzie się dużo takich nerwowych momentów, ale będą tylko dodatkiem do właściwej rozgrywki. Pracując nad pierwszą częścią Naughty Dog skupiali się na stworzeniu fajnej strzelanki z wciągającą fabułą i ciekawymi bohaterami, którzy znaleźli się w kłopotliwej sytuacji. Sukces Uncharted utwierdził ich w przekonaniu, że sequel powinni zbudować na tych samych fundamentach.

Będzie dużo okazji do strzelania, chowania się za osłonami i wspinaczki, choć tym razem Drake nie wyląduje na małej wyspie, a wybierze się w podróż po całym świecie w towarzystwie dawnej miłości Chloe Frazer. Dziewczyna pomoże mu w walce z pachołkami przywódcy militarnej frakcji. O fabule pisaliśmy przy okazji zapowiedzi w NEO+ 118, zainteresowanych odsyłamy do tamtego numeru. Teraz warto zdementować pogłoski o tym, jakoby Nathan miał pokazać mroczną stronę swojej duszy. Autorzy

Chloe – Australijka, podróżniczka, podobna do Nahtana, ale bardziej lekkomyślna i żywiołowa. Na każdym screenie stoi tyłem. Pokażcie jej twarz!

zwracają uwagę na fakt, że akcja pierwszej części osadzona była w niecodziennej sytuacji. Teraz Drake trafi do „zwyczajnych" miejsc, będzie to okazja do zgłębienia jego psychiki, zobaczenia kim jest naprawdę, w jaki sposób postępuje na co dzień i jak decyduje o tym, kogo obdarzyć zaufaniem. Wciąż jednak chętnie rzuci dowcipem albo zabawnym komentarzem.

Przed walkami kamera pokaże co robią przeciwnicy i jak są ustawieni. Pomoże to w obmyśleniu strategii ataku. Nathan może wskoczyć z karabinem w rękach pomiędzy przeciwników i z szaleńczym śmiechem wystrzelać wszystkich jak kaczki. Padną po kilku kulkach, nie będą tak odporni, jak w pierwszej części. Chyba, że bohater natrafi na twardzieli opancerzonych od stóp do głów albo skrywających się za tarczami. W takich wypadkach lepiej zakraść się i po cichu obezwładnić ich jednego po drugim.

Czy Uncharted 2 stanie się skradanką? Autorzy zwracają uwagę, że tego typu gry są powolne i nużące, a akcja Among Thieves ma pędzić na łeb, na szyję.

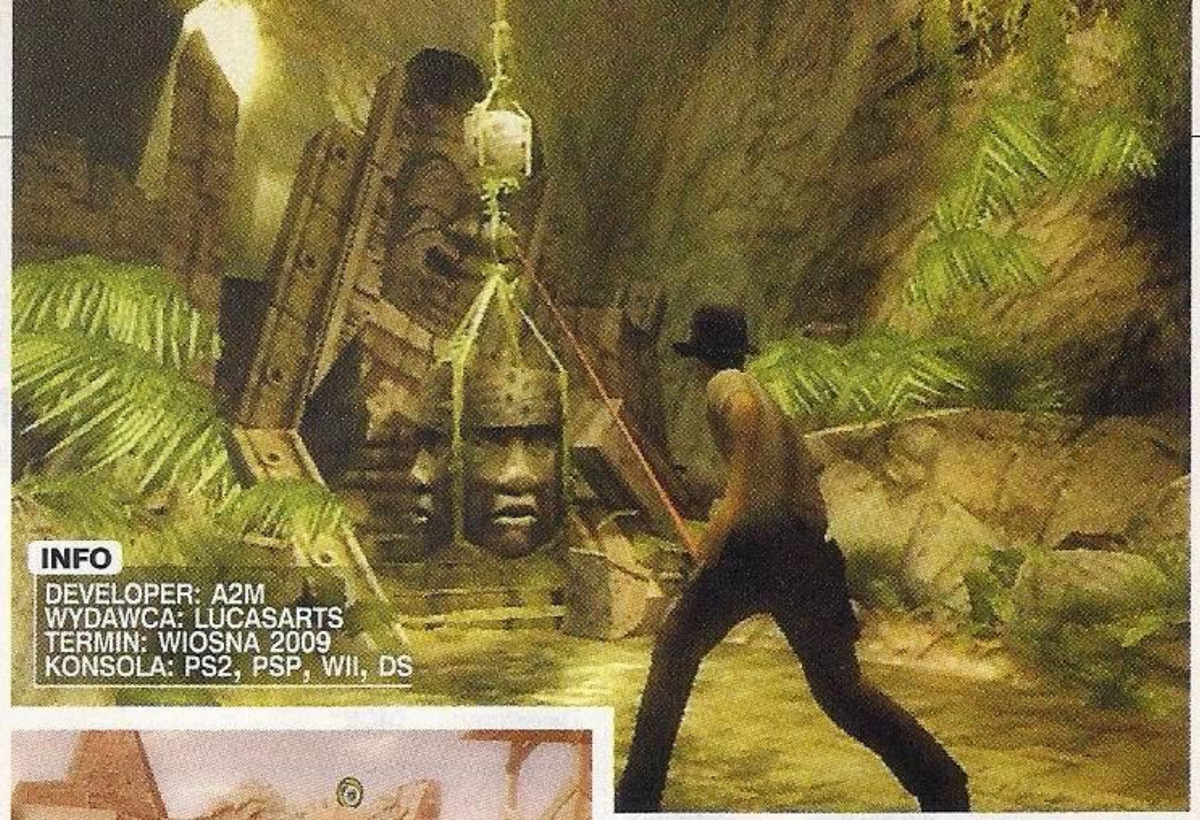
SZEFOWIE NAUGHTY DOG OTWARCIE PODAJĄ BUDŻET GRY: DWADZIEŚCIA MILIONÓW DOLARÓW

Ciche podkradanie się do wrogów to tylko jeden z wariantów walki, na dodatek zaprojektowany w ciekawy sposób. Przeciwnicy mają działać w trybach „investigate" i „hunt". Jeśli dostrzegą ruch, coś ich zaniepokoi, pójdą sprawdzić, o co chodzi. Przejdą w tryb „hunt", gdy już zobaczą bohatera. Będą na niego polować, wejdą za nim po drabinie, zeskoczą z wysokości, przeskoczą nad przeszkodami. Mają dysponować niemal takim samym wachlarzem ruchów, co Drake, dlatego Naughty Dog dopracowują możliwość strzelania z niemal każdej pozycji – w biegu, wisząc na linie albo rurze, zza osłony.

Podobają Wam się nowe informacje o grze? Nie mamy wątpliwości, że to będzie killer, tylko czemu trzeba czekać aż do jesieni? Chętnie już dziś sprawdzilibyśmy nowe ciosy z pięści i z buta oraz spróbowali zabrać przeciwnikowi tarczę, by zdzielić go nią w głowę. Zapowiada się zabójcza końcówka roku. A my głupi myśleliśmy, że nic nie przebije tego, co działo się na Gwiazdkę 2008. Czekamy! ■■

INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS

Co się stało z wersją na X360 i PS3?



Docelowo nowa gra o przygodach doktora Jonesa miała wykorzystywać silnik Euphoria, który zastosowano w Star Wars: The Force Unleashed i GTA IV. W planach było również zaimplementowanie technologii pozwalającej na dowolne niszczenie otoczenia. Konwersje na pozostałe konsole zrobiono tylko po to, żeby łatwo zbić na nich kasę. Okazało się jednak, że developer miał problemy z programowaniem najsilniejszych konsol i w efekcie LucasArts zostali wyłącznie z gotową grą na Wii, PS2, PSP i DSa. Teraz wydawca próbuje robić dobrą minę do złej – nomen omen – gry, promując przede wszystkim wersję na stacjonarną konsolę Nintendo.

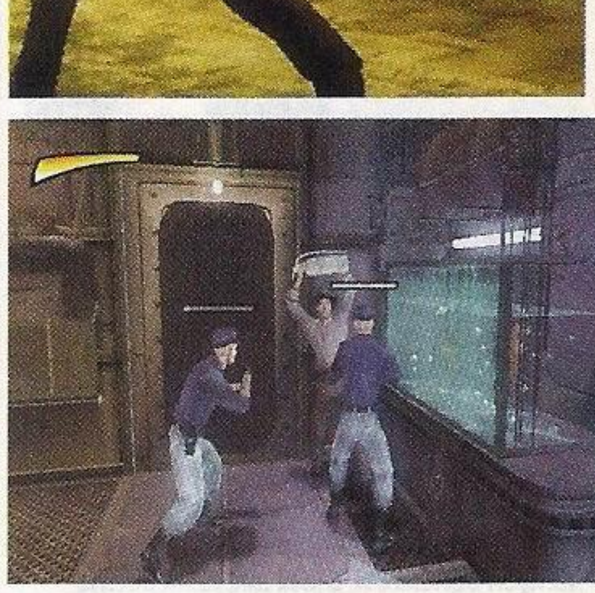
Akcja będzie toczyć się w 1939 roku, Indiana Jones wyruszy na poszukiwanie biblijnej laski Mojżesza, próbując odnaleźć ją zanim dokona tego jego śmiertelny wróg – Magnus Völler. Podczas swej podróży Indy trafi między innymi do Chinatown w San Francisco, spróbuje również wydostać się z dżungli w Panamie.

W DODATKU GRA

Nieodłączną częścią zabawy będzie słynny bicz; posłuży on do przeskakiwania na przykład nad przepaściami. Przyda się również w walce, ale przede wszystkim umożliwi rozwiązanie rozmaitych zagadek. Frajdę ma sprawiać wymyślenie takiego sposobu wykorzystania elementów otoczenia, by utworzyć przejście lub pozbawić życia przeciwników bez konieczności sięgania po broń. Da się między innymi obwiązać bicz wokół naruszonej kolumny i przewrócić ją mocno ciągnąć do siebie. W takich momentach gra wykorzysta możliwości kontrolera.

Również podczas walk będzie okazja odrobinę poruszać się przed telewizorem. Machnięcia wiilotem i gruchą przełożą się na ciosy wyprowadzone przez bohatera. Nie powinno zatem dziwić, że pojawią się również proste Quick Time Eventy, interaktywne scenki, w czasie których należy poruszać kontrolerem zgodnie z instrukcjami wyświetlonymi na ekranie. Na przenośnej konsoli Nintendo rolę wiilota przejmie stylus, a na PSP i PS2 można spodziewać się tradycyjnego duszenia przycisków. Posiadacze DSa będą mieli poważny powód do zmartwienia. Niestety w ich wersji gry nie da się odblokować Indiana Jones and the Fate of Atlantis – najlepszych interaktywnych przygód nieprzeciętnego archeologa. Choćby dla tego dodatku warto będzie kupić Staff of Kings i w LucasArts dobrze o tym wiedzą.

Z całym szacunkiem dla Wii i pozostałych „słabych" konsol, chcielibyśmy zobaczyć wersję na PS3 i X360. Staff of King nie jest tym, na co czekaliśmy przez te wszystkie lata.



Czym byłaby gra o Indiana Jonesie, gdyby zabrakło elementów podnoszących poziom adrenaliny we krwi? Autorzy przygotowują takie atrakcje, jak lot dwupłatowcem, czy spływ tratwą po rwącej rzece. Ponadto zaoferują tryb kooperacji, wraz z drugą osobą będzie można spróbować ukończyć dodatkowego questa przygotowanego specjalnie na tę okazję. A skoro będzie koop, pojawi się również multiplayer, choć walki powietrzne w cztery osoby czy potyczki w czołgach wcale nie są potrzebne w grze o doktorze Jonesie.

Premiera już wiosną. Czy warto czekać? Na pewno na Fate of Atlantis, ale trzymamy kciuki również za Staff of Kings. ■■

SKUP - SPRZEDAŻ - WYMIANA - SERWIS

www.nintus.pl

NINTUŚ
NAJWIĘKSZY
W TRÓJMIEŚCIE
SKLEP I SERWIS

NOWOŚCI

WYMIANA GIER JUŻ OD 20 zł

ZAPRASZAMY
PN-PT 11.00-18.30
SOB 11.00-15.00

GDYNIA
ul. MORSKA 13
(058) 620-20-47
(058) 699-33-06

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **DICE**

Rubaszna kompania B powróci pod koniec roku. Wojna na wesoło najwyraźniej spodobała się graczom na tyle, że EA dało zielone światło kontynuacji. Nie wiadomo czy spotkamy tych samych bohaterów, a jeśli tak, to na pewno zobaczymy jak wytłumaczyli się z uprowadzenia ciężarówki wyładowanej złotem. Możemy się założyć, że całą sprawę obrócili w żart. W sequelu nie zabraknie dowcipów, zabawnych komentarzy i lekkiej fabuły.
Tym razem kompania B zostanie zmuszona do przebicia się przez wysokogórskie tereny, dżunglę i niegościnne wioski. Autorzy obiecują jeszcze większą zadymę. Silnik gry tym razem podobno policzy zniszczenia – nie będą one z góry zdefiniowane przez programistów. Bohaterowie dostaną nowe narzędzia destrukcji, a także pożyczą sobie na zawsze kilka nowych pojazdów. Być może doczekamy się również opcji przechodzenia kampanii w kooperacji. Znając DICE oprawa zarządzi, poprzednia część była doskonale udźwiękowiona. ■

BATTLEFIELD 1943

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Electronic Arts**
Developer: **DICE**

Na krótkie letnie wieczory DICE zaproponuje nowego sieciowego Battlefielda, którego będzie można kupić wyłącznie poprzez Xbox Live i PlayStation Network. Jednocześnie zmierzy się ze sobą dwudziestu czterech graczy. Zapowiada się jedna wielka sieczka, a wszystko przez zastosowany system automatycznego regenerowania zdrowia i amunicji. Czy to dobry pomysł? Na pewno jest jakiś haczyk, o którym autorzy nie wspominają. Wygląda na to, że będzie to uproszczona wersja Battlefielda, liczba klas zostanie zredukowana do trzech. Nie pojawią się ani lekarze ani ciężkozbrojni żołnierze. Każdy gracz ma być zdolny do walki w każdej sytuacji. Wychodzi na to, że klasy będą różnić się wyłącznie uzbrojeniem. Otoczenie będzie niszczyć się tak samo, jak w Bad Company, a zamawiający nalot gracz dostanie szansę własnoręcznego pilotowania samolotu. Akcja gry zostanie osadzona w realiach drugiej wojny na egzotycznych wyspach Pacyfiku. ■

DRAGON BALL EVOLUTION

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Dimps**

Dawno temu Capcom zgodził się na splugawienie marki Ulicznego Wojownika tworem o nazwie „Street Fighter The Movie". DB Evolution to odpowiednik tamtego mordobicia. Nie wypada oceniać gry przed zagraniem, ale mamy wiele wątpliwości czy wyjdzie z tego projektu coś dobrego. Namco Bandai wyda tę grę w kwietniu w okolicach premiery filmu. Prawdziwego filmu z żywymi aktorami, a nie wyrenderowanego na potężnych stacjach graficznych. W grze trójwymiarowe modele postaci zostaną wykonane w oparciu o wygląd bohaterów filmu, więc z anime będą miały niewiele wspólnego. Pojawi się opcja walk przez sieć, tryb story powielający wydarzenia z filmu oraz misje, w których gracz spróbuje wykonać proste zadania niekoniecznie związane z walkami i używaniem technik niszczących całe planety. Dynamiczne pojedynki, prosty system walki i efektowne supery mają przyciągnąć nie tylko fanów Dragon Ball. Ciekawe, nawet oni bojkotują film. ■

VIRTUA TENNIS 2009

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **SEGA**

Już w maju uderzy najnowsza odsłona najlepszego arcade'owego tenisa pod słońcem. Na bok hardcore'owe Top Spiny, nadciąga Virtua Tennis 2009. Tradycyjnie w grze znajdą się najlepsi aktualnie tenisiści świata – Rafael Nadal, Roger Federer, Maria Szarapowa, Andy Murray, Ana Ivanovic i inni. Sióstr Radwańskich raczej nie zobaczymy. Oprócz klasycznych meczy singlowych, debli oraz mikstów, będzie można wziąć udział w Pucharze Davisa.
Te męskie zawody tenisowe kiedyś cieszyły się dużą popularnością, dzisiaj są jednak ignorowane przez najlepszych zawodników. Chociaż w grze będzie można wysłać ich na kort, by wygrali kilka rubberów. Sterowanie zostanie odrobinę usprawnione, ma pozwolić na lepszą kontrolę piłki przy woleju, serwisach i na większą swobodę w grze przy siatce. Pojawią się mini-gry z krokodylami i piratami, a także World Tour Mode, czyli tryb zabawy online, oraz rozbudowana opcja tworzenia własnego zawodnika. ■

TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN

Konsola: **wszystkie możliwe i kaklulator**
Wydawca: **Activision**
Developer: **Luxoflux**

Autoboty i Decepticony już wkrótce ponownie straszyć będą metalowymi gębami z kinowych ekranów. Wraz z filmem ukaże się kilka gier. Różne ekipy przygotują Transformersy na najmocniejsze konsole, PS2 i Wii, PSP oraz DSa. Ta ostatnia doczeka się aż dwóch tytułów, po jednym dla Autobotów i ich odwiecznych wrogów (cwane...). W wersjach na X360 i PS3 pojawi się multi online. Podobnie jak poprzednia część wydana przy okazji pierwszego filmu, Revenge of the Fallen będzie TPP akcji, w którym wystąpią roboty wyglądające prawie tak, jak na srebrnym ekranie. Nie zabraknie transformacji w samochody, motory czy samoloty w czasie rzeczywistym. Akcja przeniesie się do tak egzotycznych miejsc, jak Kair czy Szanghaj, co oznacza, że zadyma w filmie będzie jeszcze bardziej widowiskowa niż poprzednio. Oby w grze także, bo część pierwsza była klasycznym przedstawicielem gier na filmowych licencjach. Czyli średniakiem.. ■

UNBOUND SAGA

Konsola: **PSP**
Wydawca: **-**
Developer: **Vogster Entertainment**

Arcade'owe chodzone mordobicie w komiksowych klimatach? Na dodatek takie, które trąci starą szkołą? Jesteśmy na „tak". Bohaterami będą Rick Ajax i Lori Machete (co za imiona!), mieszkańcy komiksowego świata. Pewnego dnia zdadzą sobie sprawę, że są w rzeczywistości więźniami szalonego rysownika o ksywce Maker (ale słabizna...). Jego ręka pojawi się wielokrotnie podczas rozgrywki i w kilku ruchach dorysuje paru nowych wrogów, których Rick i Lori będą musieli obić. Mogą to być przeróżne stwory, nawet wykręcone mutanty, jakich w komiksach nie brakuje. Ajax rozwiąże problemy metodą siłową, jeśli nie pięścią, to wyrwanym z ziemi słupem. Dziewczyna sięgnie po bardziej wyszukane techniki walki – gaz obezwładniający pomoże jej uporać się z grupką nieprzyjaciół. Przycisk select posłuży do błyskawicznego przełączania się między bohaterami. Premiera w czerwcu wyłącznie na PlayStation Store. ■

NARUTO ULTIMATE NINJA 4

Konsola: **PlayStation 2**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **CyberConnect2**

Niespodzianka, jeszcze jedna gra z Naruto na PS2. Zdziwieni? Tym razem jednak doczekamy się pewnych zmian. Niedużych, ale zawsze. Przede wszystkim zmieni się wygląd bohaterów. Minęły dwa lata odkąd Naruto opuścił wioskę i udał się na specjalny trening pod okiem Jiraiyi. Teraz wydoroślał i zmężniał... W grze zobaczymy co sprawiło, że postanowił wrócić do Hidden Leaf Village. Fabułę będziemy śledzić w trybie Master Mode stanowiącym połączenie RPG, platformówki i gry akcji. Bohater wykaże się w licznych walkach, które mają przypominać te z poprzednich części serii Ultimate Ninja. Oprócz trybu fabularnego pojawi się oczywiście możliwość sprawdzenia się w tradycyjnym mordobiciu. System walki pozostanie niezmieniony. Dobrze, że chociaż zwiększy się liczba wojowników. Pojawią się takie postacie, jak Deidara, Sasori, Chiyo, Kakashi i Sakura – w sumie aż 52 ninjasów. Dla Fax... Dla fanów. ■

DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

Konsola: **Xbox 360, PlayStation 3**
Wydawca: **Namco Bandai**
Developer: **Volatile Games**

Od dłuższego czasu nie ukazała się gra w stylu Max Payne, czy Stranglehold. Bandai Namco postanowiło zmienić ten stan rzeczy i jeszcze w tym roku wyda nowe przygody Jacka Slate'a, gliniarza zwalczającego przestępczość w Grant City. W Retribution zobaczymy co działo się z Jackiem pomiędzy pierwszą a drugą częścią serii znanej z PS2. Wyjaśniona zostanie największa zagadka – w jakich okolicznościach Jack spotkał swojego nieustraszonego partnera, psa Shadowa. Mało tego, dostaniemy nawet szansę wcielenia się w rolę czworonoga. Na szczęście na krótko, główną atrakcją będzie nowy system rozgrywki łączący strzelaninę w stylu Gears of War z chodzonym mordobiciem. Jack schowa się za osłonami, wystrzeli z nich na ślepo, posłuży się przeciwnikami jako żywymi tarczami. W bezpośrednim starciu popisze się umiejętnością kontrowania ciosów i rozbrajania oponentów. Czy powróci bullet-time? ■

R2pol.com

Skup - Sprzedaż - Wymiana – takich cen nie ma nikt!

Playstation 3

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Time Crisis 4 + GUN - 299,99
Singstar 2 + mikrofony - 209,99
Motorstorm: Pacific Rift - 209,99
Eye of judgement + kamera - 249,99

PSP

EchoChrome - 89,99
Patapon - 119,99
Ridge Race 2 - 49,99
Teken DR - 59,99
Secret Agent Clank - 119,99

Playstation 2

God of War 2 - 59,99
EyeToy Play 3 + kamera - 119,99
SingStar Wakacyjna Impreza + mikrofony - 189,99
Ratchet 3 PL - 49,99
Spiderman Web of Shadows - 139,99
Fifa 2009 - 119,99

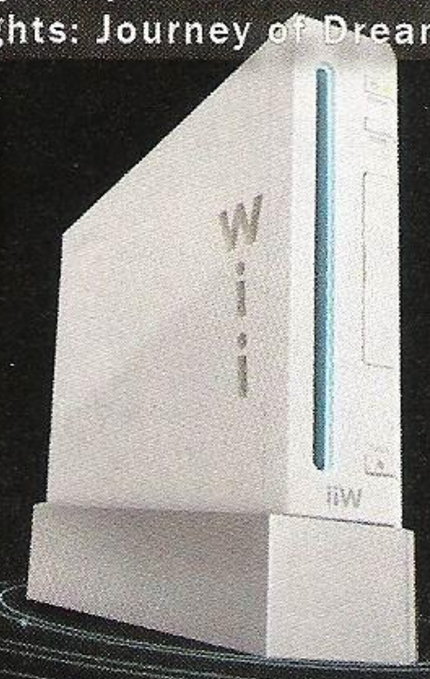
PLAYSTATION 3 80 GB + 2 gry - 1499,99
Playstation Portable + 1 gra - 609,99
Playstation 2 BUZZ + buzzery - 469,99
Playstation 1 - 149,99

Wii

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Sega Superstars Tennis - 79,99
Nights: Journey of Dreams - 79,99

X360

Guitar Hero: World Tour - 899,99
Gears of War 2 - 189,99
Soul Calibur IV - 239,99
Grand Theft Auto IV - 149,99
Call of Duty World At War - 219,99



Nintendo Wii + 5 gier - 999,99
Nintendo DS Lite - 539,99
Game Boy Advance SP - 224,99

Nintendo 64 - 99,99
Sega Mega Drive - 79,99
Nintendo NES - 79,99
Game Boy Advance - 119,99
Game Boy Color - 59,99

XBOX 360 Arcade + 6 gier - 749,99
XBOX 360 Premium 60 GB + 3 gry - 1049,99
XBOX 360 Elite 120 GB + 3 gry - 1199,99
Pad bezprzewodowy X360 - 109,99

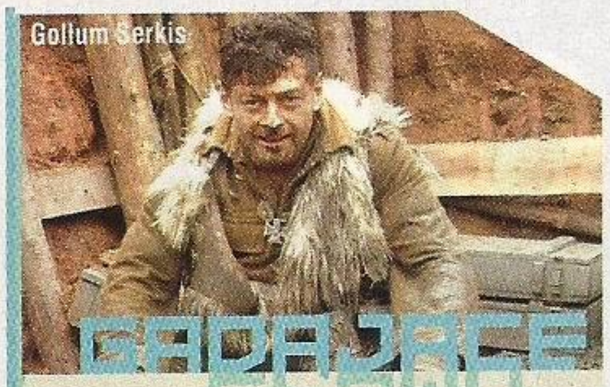
Sklep R2pol.com

zapraszamy do nas :
Włościańska 61
51-514 Wrocław

tel. 501 075 081
GG: 1993640
email: sklep_r2pol@pro.wp.pl

Czynne od pon. do pt. w godz. 10:00-18:00

WYSYŁKA GRATIS!



GADAJĄCE GŁOWY

„Możemy sobie pozwolić na podejmowanie ryzyka, bo nasze hity stanowią wystarczające zabezpieczenie finansowe. Także spokojnie, jeszcze nie klepiemy biedy." – **Jeff Brown z Electronic Arts uspokaja, że Mirror's Edge nie pozostanie odosobnionym przypadkiem oryginalnej gry z ich stajni.**

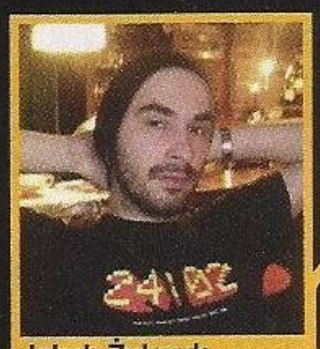
„W tworzenie gier nie wkłada się serca. To nie są dzieła, które zostaną zapamiętane. Tyle dajemy od siebie, pisząc kolejne scenariusze filmów czy sztuk teatralnych, ale nie gier. Ale to publiczność wywiera największy wpływ na kształt oferowanych im produktów. W kolejnej generacji ukaże się więcej gier próbujących opowiedzieć jakąś historię i myślę, że będzie to dobry punkt wyjścia. Uważam, że gry mają nieprawdopodobny potencjał narracyjny, a obecna technologia wreszcie pozwoli go zrealizować." – **Andy „Gollum" Serkis, znany ze współpracy przy tworzeniu Heavenly Sword, dzieli się nie do końca poukładanymi przemyśleniami na temat branży gier.**

„O tej porze roku w branży panuje lekki zastój, więc wiele – zdawałoby się – poważnych serwisów fabrykuje niestworzone historie na temat PSP2. **Niedługo napiszą, że urządzenie będzie wyposażone w teleporter, wehikuł czasu, a zasilane będzie rogami młodych nosorożców."**
– **anonimowy pracownik Sony przejeżdża się po dziennikarskich spekulacjach na temat następcy PSP. Firma nadal zaprzecza, jakoby w ogóle pracowała nad takowym urządzeniem... Dość nieskutecznie, prawda, Dave?**

„Słyszałem, że Sony w końcu ma PSP2. I, dzięki Bogu, usunęli z niej ten głupi, żrący baterie napęd dysków UMD. Jestem zgrzany!"
– **nieco ostatnimi czasy cichy Dave Perry, niegdysiejszy bufon nr 1 branży gier, już wie.**

„Mam nadzieję, że scenarzyści gier video nieprędko doczekają się uznania, jakim cieszą się ich koledzy z branży filmowej. W tej chwili ta robota dostarcza wielkiej frajdy, bo nie należymy do żadnego związku, a reguły nie są ściśle ustalone, jak w kinie czy telewizji. A to daje nam olbrzymią swobodę. Wolę ją zatrzymać, niż cieszyć się czyimkolwiek poważaniem." – **Dan Houser z Rockstara słusznie wybiera priorytety.**

„Musimy trochę pocierpieć, stracić na wartości i szacunku klientów. To trochę jak walka Ali kontra Foreman – wytrzymać osiem czy dziewięć rund i pozwolić przeciwnikowi samemu się pokonać. **Nadal trzymamy się mocno na nogach, nadal przynosimy dochody i nie poddamy się bez walki**. Nie mówię, że zaraz znokautujemy konkurencję, ale na pewno będziemy walczyć do końca." – **David Reeves z Sony poprawia rękawice i gramoli się z powrotem na ring.**



Jakub Żulczyk

OSTATNI LEVEL

Kino konsolowe

To, że w naszych czasach pogoń za zyskiem prowadzi do poważnej kulturalnej nadprodukcji, i tworzenia stert chłamu, jest stwierdzeniem tak oczywistym, że aż banalnym. Jednym z najprostszych przykładów jest kino i tzw. logika sequeli – niewiele filmów miało swoje drugie części lepsze od pierwszych, a na naprawdę niewiele serii upływ czasu kazał patrzeć, jak na ciekawe, spójne całości. W świecie popkultury ta pogoń za zyskiem, i świadomość tego, że wiele zjawisk ma swoje potężne fanowskie zaplecze, doprowadziła do powstania tak zwanych „franczyz" – pierwszy lepszy przykład to „Gwiezdne wojny", które dawno już wyszły poza swoje filmowe i książkowe podstawy i stały się całą galaktyką seriali animowanych, komiksów, gier video, figurek, gier karcianych, gier RPG, o całej reszcie, w rodzaju kubki czy koszulki, nie wspominając. W świecie takiej franczyzy idealną sytuacją jest, gdy pierwowzorem jest film albo książka o jakiejś niepodważalnej jakości – bo nikt mi nie powie, że „Gwiezdne wojny" to zły film, „Sin City" to nie jest graficzno-narracyjne arcydzieło komiksu, albo że „Harry Potter" nie jest wciągający. Wtedy też naturalne jest, że jednym z kolejnych etapów owego „dojenia kabzy" będzie gra video. Schody jednak zaczynają się w momencie, gdy podstawą takiego popkulturowego universum jest gra video sama w sobie. Pamiętam, jak próbowałem w okolicach liceum czytać książki osadzone w światach gier Starcraft czy Planescape: Torment – zwłaszcza te ostatnie, wypełnione bezbrzeżną grafomanią, stanowiły niebywałą torturę. Chociaż może był to zamysł autora, bo książka, z tego co pamiętam, tytuł miała dosyć adekwatny, czyli „Strony Bólu".

Jednak książki to jeszcze nie problem – książkę można sobie pisać w domu, wieczorkiem i w kapciuszkach, natomiast film to już ogromne, angażujące masę ludzi przedsięwzięcie. Gram w gry, lubię gry i piszę do magazynu o grach, więc z góry przepraszam za umieszczenie tu cytatu już nie pamiętam z kogo – „w dzisiejszych czasach dla zysku człowiek zekranizuje nawet papierek po cukierku, jeśli danych cukierków sprzedaje się odpowiednio dużo". Powtórzę jeszcze raz – bardzo lubię grać. Ale uważam, że robienie filmów na podstawie gier video to bardzo, bardzo zły pomysł.

Wiadomo, fan jest ślepy, i fani takiego Resident Evil zaraz mnie wyklną, że podnoszę pióro na ich ulubioną serię. Jednak, niestety, fakty są faktami. „Resident Evil" w kategorii „zombie movies", odliczając świetną, pierwszą scenę w windzie w „jedynce", to kompletna i bezładna porażka chociażby na tle świetnej dylogii „28 dni / tygodni później". „Silent Hill" to kompletnie odarta z atmosfery, niezborna próba wykreowania filmowego odpowiednika doskonałej gry, w której jedną fabularną bzdurę goni kolejna. „Doom" Bartkowiaka z The Rockiem w roli głównej przypominał mi pod względem debilizmu nałogowo oglądane przeze mnie w dziecięcych latach na video filmy w rodzaju „Cyborg śmierci". Filmy Uwe Bolla, reżysera, którego kinomani na całym świecie petycjami próbowali powstrzymać przed robieniem kolejnych filmów, to jeszcze osobna kategoria – jego próby „ukinowienia" Alone in the Dark czy Far Cry każą przypuszczać, że jeszcze za naszego życia zdetronizuje on Eda Wooda jeśli chodzi o tytuł Najgorszego Reżysera Wszech Czasów.

BARDZO LUBIĘ GRAĆ. ALE UWAŻAM, ŻE ROBIENIE FILMÓW NA PODSTAWIE GIER VIDEO TO BARDZO, BARDZO ZŁY POMYSŁ. NIESTETY, FAKTY SĄ FAKTAMI

A powód tego wszystkiego jest prosty. Ekranizuje się, oczywiście, gry video z jako taką fabułą, chociaż wspomniany już Uwe Boll zrobił film nawet ze znanej pewnie czytelnikom Neo Plus gry Postal. Jednak fabuła w grach video jest, po pierwsze, daleka od linearności – w takim Silent Hill czy Alone in the Dark postrzeganie opowiedzianej historii jest zupełnie inne przez bezpośrednie uczestnictwo w tejże. Po drugie, mamy do czynienia często z szeregiem alternatywnych zakończeń, na które mają wpływ nasze decyzje w trakcie gry. Nie mówiąc już o cRPG, w których główny wątek fabularny rozmywa się na dziesiątki poplątanych mikrofabuł w subquestach. I najważniejsze wreszcie – w grze video można sobie pozwolić na fabularne niedoróbki – fabuła jest tylko jednym z elementów gry, na inne składają się również akcja, napięcie, klimat, no, reasumując – ta cała, nieokreślona „miodność". Po prostu – w grze video fabuła albo jest niejasna, schowana i służy napędzaniu akcji, albo rozrasta się w gigantyczną epopeję, ale to MY jesteśmy jej bohaterami, MY namacalnie w niej uczestniczymy. W wirze akcji nie zastanawiamy się nad motywacjami, czy związkami przyczynowo-skutkowymi. Za to w filmie, który po prostu oglądamy, bez bezpośredniego uczestnictwa, historia musi być dobrze uszyta, skonstruowana i bez żadnych niedoróbek. Twórcy takiego „Silent Hill" zaniedbali sprawę i film pokazał że to, co tak świetnie sprawdzało się w grze, w wersji kinowej po prostu śmieszy i nudzi.

Nie twierdzę, że nie powstanie kiedyś udana ekranizacja gry video. Trzeba by było jednak pamiętać o pewnej nieprzekładalności medium, i, przede wszystkim, o dobrym scenariuszu, który wypełni te luki, które w grze mogą sobie funkcjonować – w takim God of War jesteśmy przecież tak zajęci rozwiązywaniem zagadek i siepaniem przeciwników, że nawet do głowy nam nie przyjdzie zastanowić się, czy historia Kratosa aby na pewno trzyma się kupy. Jednak, jak na razie, filmowe odpowiedniki gier konsolowych z reguły psują dobre wrażenie po świetnej grze, i funkcjonują jako gwałtowne próby wydojenia dodatkowej kasy z popularności tytułu. Przecież każdy zapalony gracz wyda te dwie dychy na kino, aby zobaczyć „jak im to wyszło". Chyba, że sytuację zmieni nadchodzący Prince of Persia, ale pozwolę sobie być sceptyczny. ■

Jakub Żulczyk jest pisarzem i felietonistą, a jego blog znajdziecie pod adresem: http://jakubzulczyk.ownlog.com/

ALMA WRÓCIŁA

F.E.A.R.2

PROJECT ORIGIN

PIĄTEK 13-EGO

LUTY 2009

18+

www.pegi.info

CENEGA

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

MONOLITH

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN software © 2009 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Monolith Productions, Inc. Monolith and the Monolith Logo are trademarks of Monolith Productions, Inc. F.E.A.R is a trademark of Vivendi Games, Inc. and is used only to identify the product. No sponsorship or endorsement by Vivendi Games should be inferred from the use of that mark. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PLAYSTATION®3 system – online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN.
Certain limitations apply to Wi-Fi connectivity. User is responsible for Internet service fees. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

F.E.A.R 2: PROJECT ORIGIN and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)

DWA LATA PRZYSZŁO NAM CZEKAĆ NA NOWE INFORMACJE O GRZE, KTÓRĄ MOŻNA OKREŚLIĆ JAKO ASSASSIN'S CREED W REALIACH DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ. CZY KTOŚ JESZCZE O NIEJ PAMIĘTA?

INFO
DEVELOPER: PANDEMIC
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LATO/JESIEŃ 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Saboteur

Studio Pandemic, mające na koncie serie Mercenaries, Full Spectrum Warrior i Destroy All Humans!, przechodzi ostatnio ciężki okres. Niedawno wydawca ich gier – Electronic Arts, podjął decyzję o zamknięciu dużego australijskiego oddziału firmy. Główne studio wciąż jeszcze trzyma się nieźle, ale taki stan rzeczy może niedługo się zmienić, jeśli Pandemic nie unikną wpadek. Ich ostatnie gry zawodzą, Mercenaries 2: World in Flames było mocno zabugowane, a Lord of the Rings: Conquest okazało się przeciętnym modem SW: Battlefront 2 na licencji Władcy Pierścieni. Autorzy tłumaczą się zbyt ostrymi deadline'ami, twierdzą, że wciąż są w stanie dostarczyć porządny tytuł, potrzebują tylko wystarczająco dużo czasu, żeby go doszlifować.

Tego na pewno nie brakuje im przy produkcji Saboteur, o którym po raz pierwszy świat usłyszał w kwietniu 2007 roku. Pokazano krótki zwiastun oraz kilka screenów, podano garść informacji na temat rozgrywki. Od tamtej pory słuch o projekcie zaginął i już wydawało się, że został skasowany. A jednak dwa lata później Pandemic mówią: „Saboteur żyje, wygląda coraz lepiej i zdecydowanie będzie najlepszą grą, jaką kiedykolwiek zrobiliśmy."

Sean chętnie wpadnie do domu uciech, co jest zrozumiałe – w końcu to Irlandczyk z krwi i kości, i kocha wszystkie piękne kobiety. Pytanie tylko czy chodzi tylko o zabawę, czy też może będzie to tajna kwatera ruchu oporu...

ZWYCZAJNY NIEZWYCZAJNY

Do produkcji gry zatrudniono najlepszych ludzi w firmie pracujących wcześniej przy Full Spectrum Warrior, Mercenaries i Star Wars: Battlefront – każdy z nich ma doświadczenie w tworzeniu innych rodzajów gier, co rzekomo przełoży się na różnorodność rozgrywki w Saboteur. Na graczy mają czekać takie atrakcje, jak: pościgi samochodowe, walki na pięści, skradanie, wspinaczka po budynkach niczym w Assassin's Creed, ucieczki, czy relaks w domu uciech. Zacznijmy jednak od początku, bo z pewnością mało kto pamięta czym w ogóle miała być nowa gra ekipy Pandemic.

Akcja będzie toczyć się w Paryżu podczas drugiej wojny światowej. Po sukcesie Call of Duty 4 coraz więcej developerów ucieka od tej tematyki, gracze są wyraźnie nią znudzeni i nie chcą po raz kolejny uczestniczyć w wydarzeniach, które zdążyli już dobrze poznać. Skąd zatem taka, a nie inna decyzja autorów Saboteur? Otóż wcale nie mają zamiaru skupiać się na wojnie i nie chcą pokazywać znanych bitew. Przygotowują ciekawą historię o zemście, a konflikt Aliantów z Osią Zła stanowić ma tylko tło.

Bohaterem będzie niejaki Sean Devlin, Irlandczyk z krwi i kości, uwielbiający szybkie samochody oraz piękne i chętne kobiety. Jednak ponad wszystko ceni swoich przyjaciół i biada temu, kto zrobi im krzywdę. Wojna zastanie Seana w Paryżu, dokąd udał się ze swoją paczką na wakacje. Wesoły wypad do stolicy Francji zmieni się w koszmar, gdy kilku wysokich rangą Nazistów na oczach bohatera zamorduje jego przyjaciół.

Po tych wydarzeniach Sean dołączy do francuskiego ruchu oporu, wspomoże również brytyjski wywiad, jednak nie dlatego, że nagle zapragnie zostać bohaterem, który doprowadzi do upadku Rzeszy. Podobnie jak Rico Rodriguez w Just Cause 2, wykorzysta on swoją nową pozycję do zrealizowania własnego celu – dorwania morderców swych bliskich i zemszczenia się na nich w wymyślny, brutalny sposób.

W przeciwieństwie do bohaterów wspomnianego Just Cause 2, a także nadchodzących wielkimi krokami Prototype oraz inFamous, Devlin nie będzie superbohaterem obdarzonym nadludzkimi mocami, czy dysponującym nowoczesnymi gadżetami czyniącymi z niego jednoosobową armię. Pandemic chcą pokazać go jako zwyczajnego człowieka, zdolnego jednak do nadludzkiego wysiłku, któremu na dodatek sprzyja szczęście. Jako inspirację podają postać Johna McClane, głównego bohatera „Die Hard" – niby zwyczajny glina, a jednak dzięki sprzyjającemu losowi, wrodzonemu sprytowi i determinacji potrafił dokonać rzeczy niemożliwych.

ASASYN W PARYŻU

Sean nigdy nie służył w armii, więc wielu sztuczek będzie musiał nauczyć się w trakcie gry. Na początku przetrwa dzięki swojej twardej naturze – to taki typ człowieka, który nie wylewa za kołnierz i chętnie weźmie udział w każdej barowej bójce. To doświadczenie wykorzysta w walkach na krótkim dystansie, gdy przeciwnik nie da rady wyciągnąć broni. Pojedynkowanie się będzie dobrym pomysłem pod warunkiem, że nikt nie dostrzeże i nie usłyszy walczących. Dla świętego spokoju lepiej podkraść się do ofiary i pozbawić ją życia po cichu.

Autorzy zdają sobie sprawę, że skradanki okres świetności mają już za sobą i mało kogo bawi czekanie kilkanaście minut na dogodny moment do ataku. Właśnie dlatego odrobinę ułatwią rozgrywkę ogłupiając SI. Bardzo szybko da się nauczyć schematu poruszania się niemieckich żołnierzy, co pozwoli na sprawne wypracowanie strategii ataku. Inna sprawa, że bohater wykaże się zwinnością godną Altaira lub Księcia Persji, dzięki czemu będzie mógł szybko poruszać się w różnych płaszczyznach. Ułatwi to wybór dogodnego miejsca do ataku. Szalone akrobacje w stylu przeskakiwania z jednego drążka na drugi, z kolumny na kolumnę czy huśtanie się na linie pozostawi na inne okazje, skupiając się na mniej widowiskowych, ale użytecznych umiejętnościach: wspinaczce po ścianach, skakaniu po dachach czy przemykanie wąskimi gzymsami.

Naturalnie cicha eliminacja Niemców to tylko jedna z atrakcji gry. Z czasem ruch oporu postanowi zrobić dobry użytej z kociej zwinności Seana i nakaże mu podłożyć bombę, czy

Gdyby Ubisoft zrobiło Assassin's Creed w realiach drugiej wojny światowej, wyszłoby im coś podobnego do Saboteur. Czy trochę skradania, odrobina wspinaczki i ciche zabójstwa to recepta na sukces?

Otwarta walka była domeną rycerzy. Czasy się zmieniły, przestała liczyć się umiejętność władania mieczem, znaczenia nabrała partyzantka i sabotowanie działań przeciwnika.

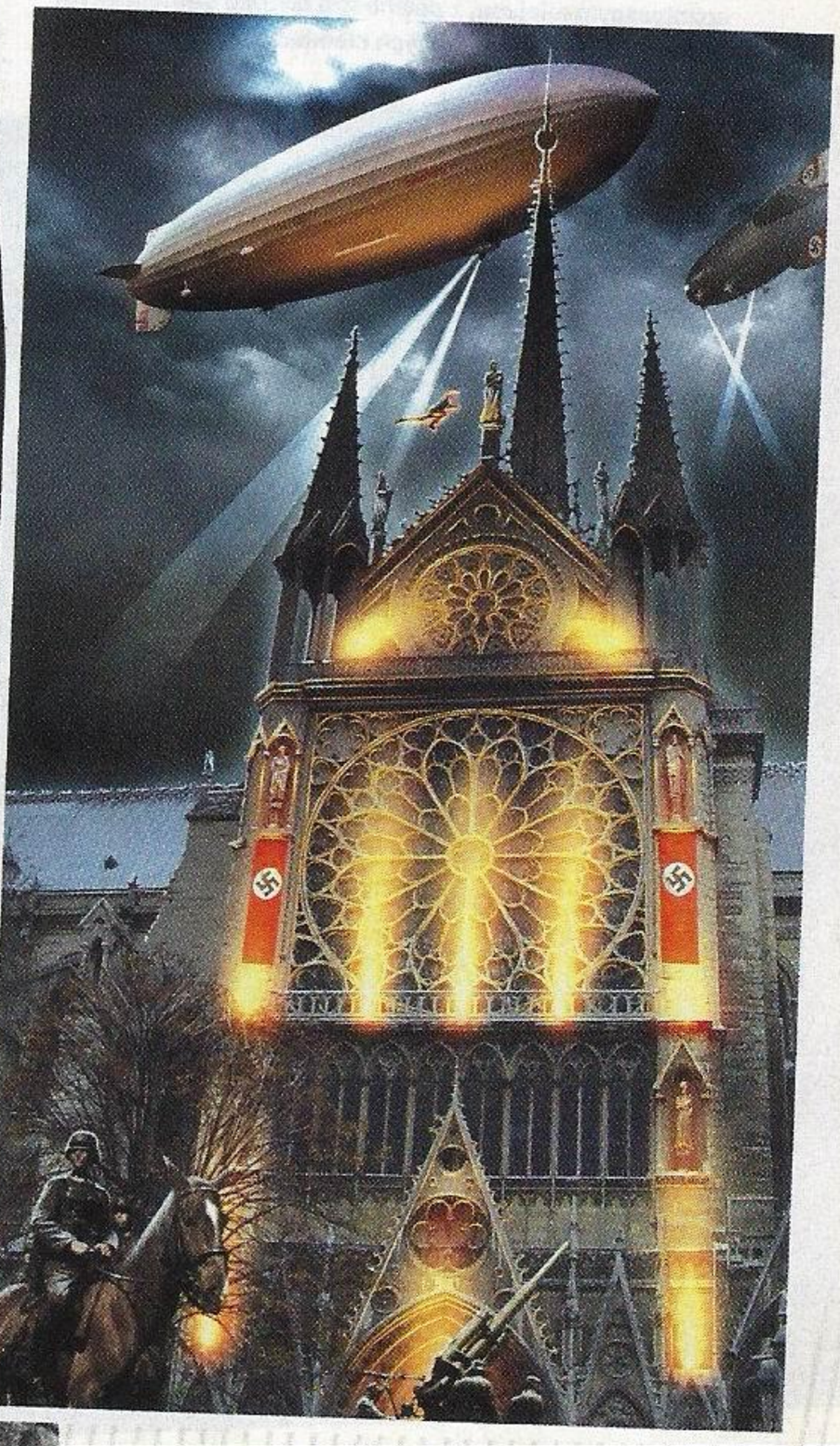
Cicha eliminacja Niemców to tylko jedna z atrakcji gry. Z czasem ruch oporu postanowi wykorzystać Seana i nakaże mu podłożyć bombę, czy wykraść dokumenty

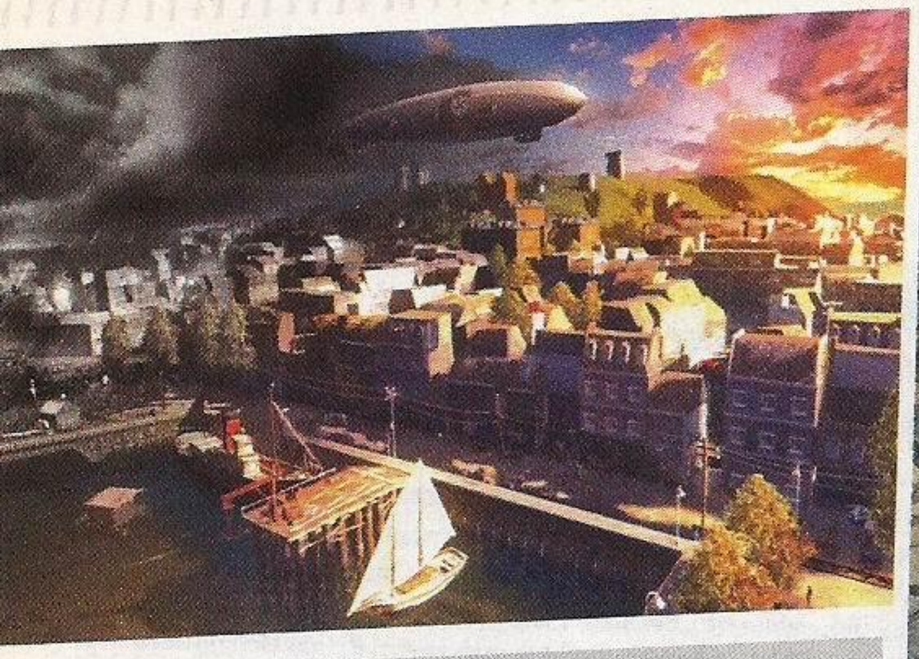
Inspiracje

Autorzy gry chętnie zdradzają skąd czerpali inspirację przy tworzeniu Saboteur. Oprócz wspomnianego już w tekście głównym „Die Hard", wskazują na filmy o Indianie Jonesie oraz naturalnie na „Sin City", choć podkreślają, że na pomysł czarno-białego świata wpadli jeszcze zanim dzieło Rodrigueza trafiło do kin. Nauczyli się z niego sposobu wyszczególniania pewnych detali oraz wykorzystywania gry światła do lepszego oddania nastroju i emocji. Podobnie jak w „Sin City", niektóre elementy zostaną wyróżnione mocnym kolorem. Na przykład przepaska ze swastyką na ramieniu niemieckiego żołnierza umożliwi bohaterowi dostrzeżenie go w tłumie.

Z przygód doktora Jonesa dowiedzieli się, jak pokazać ciekawą, ale lekką historię w realiach drugiej wojny światowej. Pamiętali przy tym, że motywem przewodnim jest zemsta i nie zamierzali robić ze swojej gry komedii. Z drugiej strony – atmosfera nie będzie śmiertelnie poważna, jeśli kogoś interesują dramaty żołnierzy powinien kupić sobie Brothers in Arms.

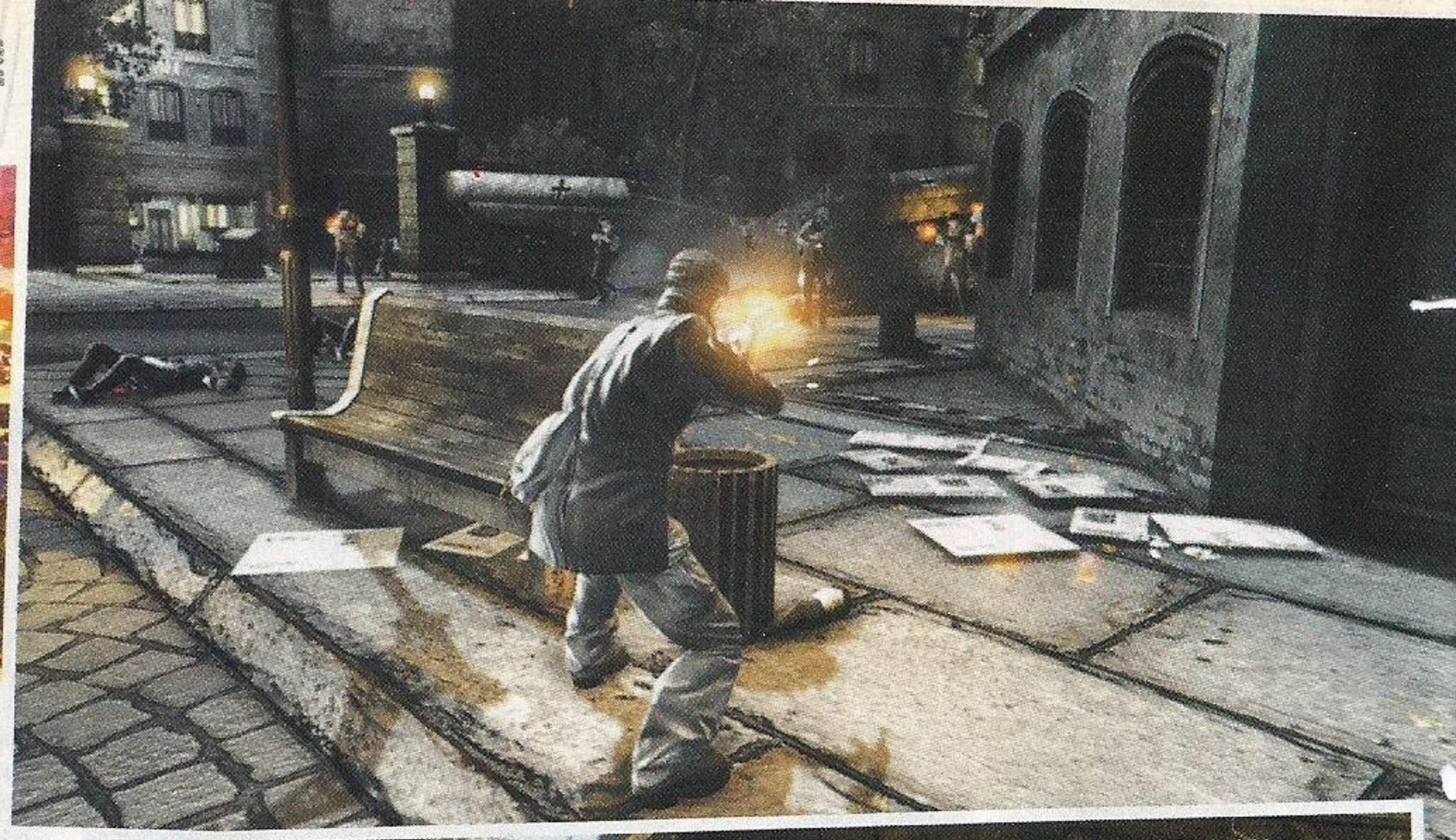
Jeśli Sean Devlin wydaje Wam się mało wiarygodną postacią, koniecznie musicie poznać historię niejakiego Williama Grovera-Williamsa w przerwie międzywojennej znanego miłośnikom wyścigów jako W Williams. Ten pół-Anglik, pół-Francuz był doskonałym kierowcą, wielokrotnie wygrywał różne Grand Prix (Francji, Monaco, Belgii). Z pozoru zwyczajny, niezainteresowany wojną człowiek, w rzeczywistości był agentem brytyjskiego wywiadu. Dzięki znajomości i umiejętności płynnego posługiwania się angielskim i francuskim Williams idealnie nadawał się do roli szpiega i sabotażysty. Oczywiście raczej nie skakał po dachach i nie wspinał się po ścianach budynków, jak to będzie miał w zwyczaju bohater gry. Williams nie doczekał końca wojny, zginął w 1945 w obozie koncentracyjnym. ■





Paris

Przed wojną mówiło się o Warszawie, że jest Paryżem Wschodu. Niestety miasto zostało niemal całkowicie zniszczone. Tymczasem stolica Francji praktycznie nietknięta przetrwała wojnę. Złośliwi mogliby powiedzieć, że byłoby inaczej, gdyby Francuzi nie poddali się bez walki, ale to temat na zupełnie inny artykuł (a na pewno nie do pisma o grach). W każdym razie autorzy starają się wiernie odwzorować fragment miasta, głównie jego piękne centrum, a nie blokowiska, które można zaobserwować jadąc samochodem z lotniska de Gaulle'a. Klimat miasta mają oddać nie tylko wirtualne odpowiedniki pięknych starych kamieniczek, ale również charakterystyczne francuskie piosenki składające się na ścieżkę dźwiękową. A skoro akcja będzie toczyć się w Paryżu, bohater chętnie wstąpi do domu uciech. Nie wiadomo jeszcze czy zobaczymy minigrę w stylu tych z God of War, czy może autorzy odważą się pokazać coś więcej. Seks w grach wciąż jest tematem tabu, ale podobno do odważnych świat należy. Bardzo jednak możliwe, że Sean przekroczy progi domu publicznego wyłącznie po to, by spotkać się z członkami ruchu oporu. Ich siedziba prawdopodobnie będzie mieścić się właśnie w tym egzotycznym miejscu, z pewnością chętnie odwiedzanym przez niczego nieświadomych niemieckich żołnierzy. ■



☐ Przy projektowaniu postaci irlandzkiego zawadiaki autorzy wzorowali się na prawdziwym bohaterze, który był jednocześnie mistrzem rajdowym. Nic dziwnego, że także Sean będzie wspaniałym kierowcą.

wykraść tajne dokumenty. Widok człowieka wspinającego się po budynku może przestraszyć przypadkowego przechodnia, który swoją reakcją zwróci uwagę Niemców, dlatego zawsze warto sprawdzić, czy do środka nie da się przypadkiem po prostu wejść.

JAK SPĘDZIĆ CZAS W PARYŻU

Pandemic pozwolą zwiedzić tylko fragment Paryża, ale przynajmniej pozostawią graczom wolną rękę w wyborze drogi do celu. Zwiedzając miasto bohater natrafi na mieszkańców potrzebujących jego pomocy. Nawet na dachu wysokiego budynku może spotkać człowieka, który zleci mu wykonanie zadania pobocznego. Jego popularność będzie rosła z każdą godziną, Paryżanie początkowo przerażeni widokiem zawadiaki na usługach ruchu oporu, z czasem zaczną mu kibicować, a nawet sami aktywnie wezmą udział w walce przeciwko okupantowi i przyjdą z pomocą, gdy Sean przypadkowo wda się w bójkę z Niemcami na środku ulicy.

Niektóre zadania dodatkowe pomogą zrozumieć problemy mieszkańców, pokażą ich cierpienie, pozwolą lepiej wczuć się w klimat. Autorzy trzymają szczegóły w tajemnicy, ale prawdopodobnie wykonując misje poboczne bohater zdobędzie nowe bronie, pieniądze i użyteczne przedmioty, a także szybciej nabędzie nowe umiejętności. Sporej dawki adrenaliny dostarczą

Sean to normalny człowiek, żaden bohater, przez co będzie o wiele bardziej wiarygodny. Gracze szybko polubią barowego zawadiakę, dzięki czemu chętniej będą śledzić jego losy.

Przez większość czasu akcja będzie toczyć się w Paryżu, ale w końcu bohater opuści to romantyczne miasto, ruszając śladami morderców swych przyjaciół

ucieczki przed uzbrojonymi przeciwnikami, pościgi za uciekającymi tchórzliwymi Nazistami, wysadzanie w powietrze samochodów, pociągów, a nawet zeppelinów. Sean dostanie szansę wykazania się za kierownicą, pokaże również czy ma nerwy ze stali, gdy będzie paradować w przebraniu.

TOURNEE PO EUROPIE

Przez większość czasu akcja będzie toczyć się w Paryżu, ale bohater w końcu opuści to romantyczne miasto, ruszając śladami morderców swych przyjaciół. Na pięknej francuskiej wsi zostanie przywitany jak największy bohater, ale dalej czekają go już tylko nieprzyjemności. Odwiedzi bliżej nieokreślone nadmorskie miasteczko, w którym prawdopodobnie nie będzie miał zbyt wielu okazji do błyśnięcia talentem wspinaczkowym. Pozostanie skupić się na przekradaniu się od jednej osłony do drugiej, walkach wręcz oraz za pomocą broni palnej. Sean w końcu złapie do ręki karabin i podziurawi kilku Nazistów. Do chwili opuszczenia Paryża powinien już nauczyć posługiwać się bronią, więc strzelanie nie powinno być w żaden sposób sztucznie utrudnione (na przykład trzęsącym się celownikiem).

W końcu wkroczy na terytorium wroga, a infiltracja wielkiej twierdzy w niemieckich górach będzie największym sprawdzianem jego umiejętności. Wyprawa zakończy się na pokładzie płonącego zeppelina. Sean nie zważając na ogień spróbuje dopaść mordercę podróżującego na pokładzie sterowca. Pozostaje mocno trzymać kciuki, żeby autorom udało się stworzyć epicką misję łączącą w sobie najlepsze elementy etapu na statku otwierającego Call of Duty 4 oraz misji ze Stalingradu z Call of Duty: World at War, w której bohater wraz z rosyjskim snajperem uciekają z płonącego budynku.

MIASTO GRZECHU

Patrząc na screeny można zauważyć, że niektóre z nich są czarno-białe, a na części innych fragmenty otoczenia lub postacie również są wyprane z kolorów. Po śmierci przyjaciół świat stał się dla Seana bardzo smutnym miejscem, co symbolizuje właśnie brak barw. Jednocześnie w ten sposób autorzy zaznaczą strefę wpływów Niemców. Przypomina to trochę rozwiązanie zastosowane w ostatnim Prince of Persia, a wcześniej w Okami, czy nawet w Viking: Battle for Asgard – fragmenty świata gry, które spowija mrok, gdzie brakuje barw, nie świeci słońce lub jest brzydka pogoda, to miejsca, dokąd trzeba się udać, żeby wypełnić misję kluczową dla rozwoju fabuły. Po zrealizowaniu zadania i przejęciu wpływów na danym terenie, jego wygląd się zmienia – w przypadku Saboteur świat nabierze kolorów. To fajny pomysł, ale jak widać jest już dobrze znany w świecie gier. Jeszcze dwa lata temu bardzo nam się podobał, czas jednak płynie nieubłaganie i dziś jest to tylko ciekawostka. Na szczęście, jeśli można cokolwiek wnioskować po screenach, Pandemic zdecydowanie poprawili jakość grafiki. Porządne tekstury, rzucające się w oczy przywiązanie do detali otoczenia, świetna gra świateł i cieni, porządnie wykonane modele postaci i kozackie wybuchy robią bardzo pozytywne wrażenie. Naturalnie trzeba jeszcze poczekać na jakiś zwiastun, a najlepiej wersję beta, żeby zobaczyć, jak Saboteur zaprezentuje się w ruchu. Mercenaries 2 też robiło dobre wrażenie na pierwszych screenach. Brakuje tylko obrazków, na których byłoby widać bohatera idącego przez zatłoczoną ulicę. Oby Paryż był równie gęsto zaludniony, co miasta w Assassin's Creed.

PRAWIE PRAWDZIWA

Saboteur będzie ciekawą alternatywą dla wspomnianych wcześniej Prototype czy Just Cause 2. Twórcy proponują mniej akcji, dużo niższe tempo rozgrywki, ale za to większą swobodę doboru stylu rozgrywki do własnych preferencji. Z jednej strony silny nacisk zostanie położony na skradanie się, ale jeśli ktoś będzie miał ochotę narozrabiać i trochę postrzelać, dostanie taką możliwość. Tym, co łączy grę Pandemic chociażby z zapowiadanym w tym numerze NEO+ Just Cause 2, jest brak multiplayera. Autorom zależy na pokazaniu psychiki bohatera i opowiedzeniu wciągającej historii. BioShock pokazał, że multi wcale nie jest niezbędnym elementem, a graczom wystarczy dopracowany tryb dla jednej osoby i wciągająca fabuła.

Dobrze wiedzieć, że projekt nie tylko nie został skasowany, ale ma się bardzo dobrze i zaangażowano do niego największych, najbardziej doświadczonych wyjadaczy z Pandemic. Cieszy również próba podążania wyznaczoną drogą i realizacji pomysłów, o których słyszeliśmy już dwa lata temu. Ekipa Pandemic gra jednak bardzo ryzykownie. Powracają do niemodnego ostatnio tematu drugiej wojny światowej oraz odświeżają gatunek skradanek, który nie przetrwał próby czasu i przegrał walkę o serca graczy ze strzelankami. Na dodatek tworzą zupełnie nowy tytuł nie poparty żadną licencją. Co prawda kiedyś była gra Saboteur na ZX Spectrum i Commodore 64, ale to dwie zupełnie inne bajki, łączy je tylko to, że identycznie się nazywają.

Jeśli Pandemic uda się dostarczyć dopracowany produkt, mają szansę ponownie zaistnieć w świadomości graczy. W przeciwnym wypadku mogą mieć duże problemy. Kibicujemy im i czekamy na grywalną wersję beta. //**Mielu**

DANTE'S INFERNO

INFO
DEVELOPER: EA REDWOOD SHORES
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 2010
KONSOLA: XBOX 360, PLAYSTATION 3

„LASCIATE OGNI SPERANZA, VOI CH'ENTRATE"
*Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy [tu] wchodzicie
Boska Komedia, Dante Alighieri, 1321

Siedząc wygodnie w samolocie zmierzającym do pięknej Florencji, zastanawiałem się czym zaskoczy mnie nowy projekt Redwood Shores. Zaprezentowany jakiś czas temu teaser nadchodzącj gry dawał wyraźne podpowiedzi: „Boska Komedia" Dantego, brzydkie jak noc potwory, piekło, a na samym końcu wycinający sobie drogę koleżka z wielką kosą. Jednak wszystkie karty pozostawały w dalszym ciągu zakryte. Z pewników wiedziałem jedynie, że to nowa gra twórców Dead Space, jednej z moich ulubionych gier poprzedniego roku. I że bardzo chcę ją zobaczyć w akcji. Nie spodziewałem się jednak, że zaprezentują pełnokrwistego slashera śmigającego w 60 klatkach animacji na sekundę z bohaterem, który wszył sobie grubymi rzemieniami w klatę fragment gobelinu i urywa łby demonom.

ŻYWOT DANTEGO

By lepiej przygotować do prezentacji przybyłych z całego świata dziennikarzy, EA zafundowało nam wycieczkę do muzeum Dantego, mieszczącego się w centrum florenckiej starówki. Muszę powiedzieć, że to jedno z najdziwniejszych muzeów, jakie miałem przyjemność kiedykolwiek zwiedzać. Otóż nie ma ono wśród eksponatów niczego, co należałoby do poety Dantego, a prawdziwym muzeum jest tylko z nazwy. Już na początku przywitał nas fachowy włoski starzec, ubrany i wyglądający jak nie przymierzając Giorgio Armani, a będący dyrektorem, który z pasją i naturalnie obłędnie gestykulując prawił, że Dante mieszkał niedalego muzeum, że rękopis „Boskiej Komedii" zaginął, że grobowiec poety nie znajduje się we Florencji… I tak dalej. W muzeum można obejrzeć nieco strojów z epoki, mapę ówczesnej Firezy i… to chyba tyle?

Warto wiedzieć w kontekście gry mniej więcej tyle – Dante Alighieri jest dla Włochów czymś w rodzaju naszego Mikołaja Reja; jest praktycznie twórcą języka włoskiego, którym w naturalnie zmienionej formie do dziś posługuje się naród, który dał nam tak znamienite postacie, jak Francesco Totti czy Eros Ramazotti. „Boska Komedia", którą poeta spłodził na wygnaniu w latach 1308 –1321 była pierwszym poematem napisanym językiem potocznym, a nie po łacinie. Została wbrew intencjom autora, który krytykował rozpasanie ludzi, odebrana przez wielu możnych jako stek bluźnierstw i herezji, przez co Dante miał nieliche problemy. Umarł gdzieś na odludziu, w zapomnieniu – dopiero wiele lat później uznano jego wkład w kulturę. A Florencja za pomocą tego pseudo-muzeum próbuje wszystkim przypomnieć, że jest rodzinnym miastem wielkiego poety.

INSPIRACJE I ZMIANY

„Boska Komedia" na przestrzeni kilkuset lat inspirowała tak wielu artystów, że naprawdę nie należy dziwić się autorom gier video, iż w końcu i oni sięgnęli po ten temat. Zresztą myslicie, że bohater Devil May Cry ma na imię Dante bez powodu? Bo Virgil to przecież po polsku Wergiliusz, który… Ale o tym za chwilę. Tak czy inaczej, poezją Dantego

■ Ulice miasta umarłych Dis, które poeta umieścił w szóstym kręgu piekieł. Jego bram strzegą upadłe anioły, miasto zamieszkują między innymi heretycy, sodomici, bluźniercy, czarownicy, hipokryci. Dis to także nazwa ostatniego levelu Dooma. Wiedzieliście?

■ Energia nie odnawia się sama po walce – tak nie powinno być w slasherach; trzeba nagradzać graczy ze skillem i zachęcać leniwych do szlifowania umieiętności. Wzorem God of War eliksiry znajdziemy w skrzyniach porozrzucanych na poziomach.

■ Król Minos, mieszkaniec pierwszego kręgu piekła.

■ Piekło poety Dantego to także masa rozpadających się ruin, nad którymi krążą demony, a pod którymi płyną rzeki lawy. Tu wkroczy nasz Dante, by kosą i krzyżem zrobić z plugastwem porządek.

inspirowali się pisarze, malarze i muzycy – Milton, T. S. Eliot, Liszt, Czajkowski, Puccini, Botticelli, czy Dali. Ba, przecież kultowy obraz „Se7en" z Bradem Pittem, Morganem Freemanem i Kevinem Spacey dokładnie opisuje siedem grzechów głównych i w wielu miejscach odnosi się do wielkiego poematu. A tak już zupełnie na marginesie, niebawem Johny Depp w ekranizacji świetnej książki „In The Hand of Dante" wcieli się w rolę Nicka Toschesa, który ma za zadanie zbadać autentyczność odkrytego w bibliotekach Watykanu rękopisu „Boskiej Komedii". Widać, że temat w dalszym ciągu wywołuje sporo emocji.

Przeprowadzoną w przepięknym hotelu (sklepienie jak w kościele, kilkanaście metrów w górę) prezentację gry, poprzedziła długa pogadanka na temat samego poematu, inspiracji, talentów stojących za tą pozycją. Poprowadził ją Jonathan Knight, szef projektu. Gra jest mniej więcej w połowie cyklu produkcyjnego, a ma ukazać się w 2010 roku.

„Boska Komedia" to historia Dantego, który niepogodzony ze śmiercią ukochanej Beatrycze wbija się kolejno do piekła (Inferno), czyśćca (Purgatorio) i nieba (Paradiso) w poszukiwaniu swej wielkiej miłości. W podróży przez piekło towarzyszy mu Wergiliusz, wielki rzymski poeta, niejako opiekujący się bohaterem. Naturalnie gra nie będzie w stu procentach wierna poematowi; jak określił to prowadzący prezentację Jonathan Knight „w poemacie dwóch gości po prostu łazi, ogląda i gada", trzeba więc do zabawy wprowadzić nieco akcji.

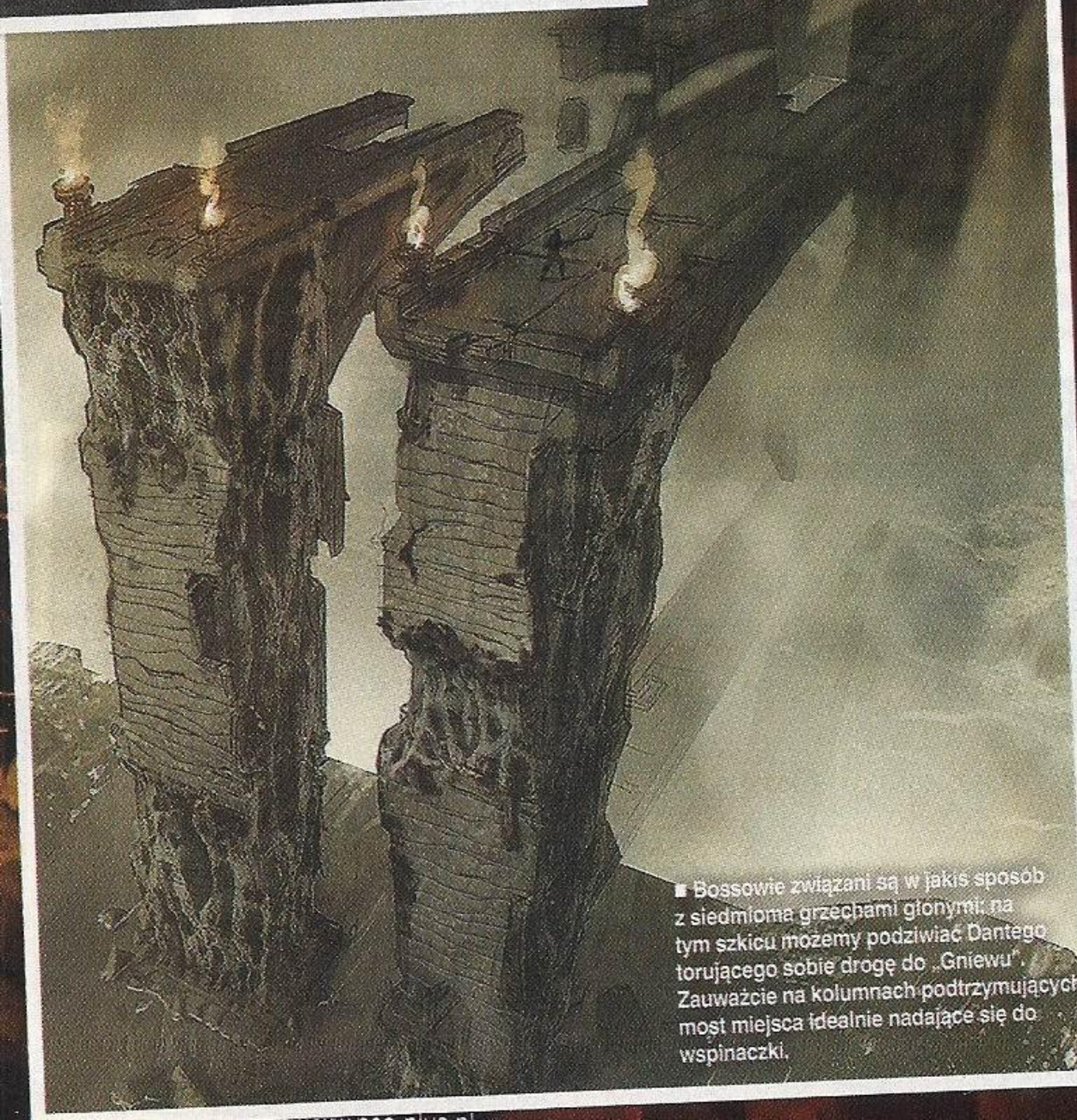
Na potrzeby gry autorzy „adaptują" tylko pierwszą część, piekło, podzielone na dziewięć kręgów, które – co podkreślają developerzy – z podziwu godną pieczołowitością i niezwykle dokładnie opisał poeta. Wystarczy to tylko odpowiednio zwizualizować, a ekipa Redwood Shores bardzo chce pod tym względem pozostać wierna wersom poematu. Wiadomo zatem, że będzie dziewięć głównych poziomów gry (plus prolog, o nim więcej w wywiadzie). Dziewięć kręgów piekła z kolei podzielone zostało na dwie sekcje – grzechy ciała (górne kręgi 1-5) oraz grzechy umysłu (kręgi 6-9).

„NĘDZNYM, CO W ŚWIECIE ŻYLI NIEŻYWOTNIE, RÓJ OS I PRZYKRA KĄSA CIAŁO MSZYCA; JĘCZĄ, GDY BÓL IM DO ŻYWEGO DOTNIE. OD TYCH UKĄSZEŃ KREW TRYSKA NA LICA, KTÓRĄ U STÓP ICH ŁZAMI NAPOJONĄ KŁĄB GLIST NATRĘTNYCH KAŁDUNY NASYCA"

Piekło poety Dantego faktycznie nadaje się jako źródło inspiracji dla gry video. Tak, również do slashera. Biblia, mity greckie, historia Rzymu… W kolejnych kręgach smaży się tak wiele interesujących person, że doprawdy autorzy mają z czego wybierać przeciwników dla bohatera. Jeśli macie wątpliwości, wymienię kilka ciekawszych postaci: Juliusz Cezar, Brutus, Saladyn, król Minos (pewniak w grze), Sokrates i Arystoteles, Kleopatra, Achilles, Charon, trzygłowy Cerber (kolejny pewniak), upadłe anioły, Minotaur, centaury, Furie, Meduza, Harpie, Jazon z teamu Argonautów, sodomici, bluźniercy, heretycy, politycy, stręczyciele, fałszywi prorocy, Kain, Judasz Iskariota, a nawet papież Mikołaj III oskarżany przez poetę o korupcję… Uff, nie wiem

■ Krucyfiks w akcji – jego moc odrzuciła demony i dała bohaterowi czas na pozbieranie się przed kolejnym zwarciem. Fachowe odwrócone krzyże w ścianach, prawda?

■ Rzygająca ciałami potępionych wprost do ławy monstrualna głowa to jeden z przykładów gotowej wizualizacji fragmentów piekła. Bardzo fajne jest również takie filmowe ujęcie kamery.



■ Bossowie związani są w jakiś sposób z siedmioma grzechami głównymi: na tym szkicu możemy podziwiać Dantego torującego sobie drogę do „Gniewu". Zauważcie na kolumnach podtrzymujących most miejsca idealnie nadające się do wspinaczki.

Możliwe są kilkunastociosowe serie i comba w powietrzu, ale mi najbardziej sposobało się przyciąganie i męczenie przeciwników. Solidnie obity, słaniający się na nogach rogaty demon idealnie nadaje się do tego, by wyrwać mu ze łba rogi w akompaniamencie bryzgającej krwi. Przedziwne pokraczne niemowlaki z rogami i skrzydłami nieźle pękają na pół po przecięciu ich kosą, a męczenie potępionych w celu wyrwania z ich trucheł dusz (będących walutą w grze) było również bardzo przyjemne.

Krzyżak zostanie wykorzystany do odpalania magii; będzie jej wiele rodzajów, ale jej przeznaczenie to głównie ofensywa. Do obrony przyda się Święty Krucyfiks, a choć jego zastosowanie podczas prezentacji ograniczało się do postawienia magicznej bariery blokującej i oszołomienia przeciwników, uzyskałem zapewnienie, że będzie tego znacznie więcej.

Elementem, który miał wyróżnić Dante's Inferno wśród innych slasherów (ale po prezentacji God of War III już wiemy, że niekoniecznie) jest możliwość kontrolowania wielkich bestii, powiedzmy – subbossów. Podczas jednej z potyczek z pomniejszymi demonami na arenę wparował olbrzym z siedzącym mu na karku przyjemniaczkiem; obicie tej pary poskutkowało możliwością zamiany miejsc i faktycznie dało się dosłownie zmasakrować i wgnieść w ziemię przeciwników w szybki i bezbolesny sposób. Zobaczymy, jak pociągną ten temat autorzy – mam nadzieję, że nie będą to jedynie przerywniki, a prowadzenie bestii zostanie odpowiednio wkomponowane w akcję.

Jak zapewnił mnie Jonathan Knight, to nie wszystkie elementy rozgrywki, a jedynie te, które ekipa może prezentować na tym etapie prac. Conieco udało się wyrwać jeszcze przy okazji wywiadu, który znajdziecie trochę dalej. Mogę Was za to zapewnić, że silnik gry jest dobrze opracowany i dopasowany do slashera. Jest stałe 60 klatek animacji na sekundę, jest uczucie

jak Was, ale mnie taka ekipa zwyrodnialców przekonała i z chęcią zatopię kosę w choćby kilku. W stosunku do poematu rozbudowana zostanie również postać Lucyfera, władcy piekieł, który zabiera duszę ukochanej bohatera.

KOMEDIA NA KOSĘ I KRUCYFIKS

Dante w „Boskiej Komedii" to spokojny obserwator piekielnych kręgów, prowadzący liczne konwersacje z nieszczęśnikami cierpiącymi wiekuiste katusze. Ciężko takiego protagonistę sprzedać jako wiarygodnego bohatera slashera, dlatego Dante w Dante's Inferno to rzeźnik pełną gębą. Grzesznik, uczestnik wypraw krzyżowych, podczas których dopuszczał się wielu okrucieństw, powraca do domu, w którym czeka na niego miłość jego życia – piękna Beatrycze. Czeka, ale martwa jak kamień – ktoś ją zwyczajnie zaciukał. Dante nie zgadza się na taki stan rzeczy, rzuca wyzwanie samemu Mrocznemu Żniwiarzowi, pokonuje go w walce i zabiera mu kosę, po czym szturmuje piekielne wrota. Nie zamierza się poddać, dopóki nie wyrwie ukochanej z zaświatów.

„SŁUCHAM, I ŁZAMI NABIEGŁA ŹRENICA. OKROPNY HAŁAS, TYSIĄCZNE JĘZYKI, WYBUCHY GNIEWU, SZLOCHANIA BOLEŚCI I WYCIE MĘŻÓW, I LAMENT NIEWIEŚCI!"

Dante's Inferno nie próbuje wywracać gatunku slasherów do góry nogami i bardzo przypomina to, co do tej pory widzieliśmy w obu częściach God of War. Co prawda ma kilka specyficznych elementów odróżniających tę pozycję od rzeźni z udziałem Ducha Sparty, ale każdy jako-tako umiejący władać padem natychmiast poczuje, że to on jest tu panem sytuacji. Esencją zabawy jest walka miksowana z elementami platformowymi i QTE, których naturalnie nie mogło zabraknąć. Oprócz samych Quick Time Eventów występują również inne elementy, które sprawdzą refleks gracza – na przykład ucieczka przez most, który wali się za plecami bohatera. Nie brakuje wspinaczek i licznych elementów platformowych właśnie.

Walka jest szybka i brutalna. Jest mocny, ale zabierający więcej czasu atak; jest naturalnie i lżejsze, ale szybsze uderzenie. Trzeci przycisk na joypadzie odpowiada za skok, czwarty zaś za łapanie przeciwników. Krótko mówiąc – klasyka.

■ „Chciwość" – kolejny z grzechów w cielesnej formie stający na drodze bohatera.

■ Gra jest bardzo szybka i efektowna, a śmiercionośny balet z kosą w roli głównej wcale nie wygląda gorzej od Kratosowej zabawy Ostrzami Chaosu. Ważna rzecz – kamera już na tym etapie prac zachowuje się niezwykle poprawnie; znacznie lepiej niż na przykład w demie Ninja Blade.

NA POKŁADZIE: WAYNE BARLOWE

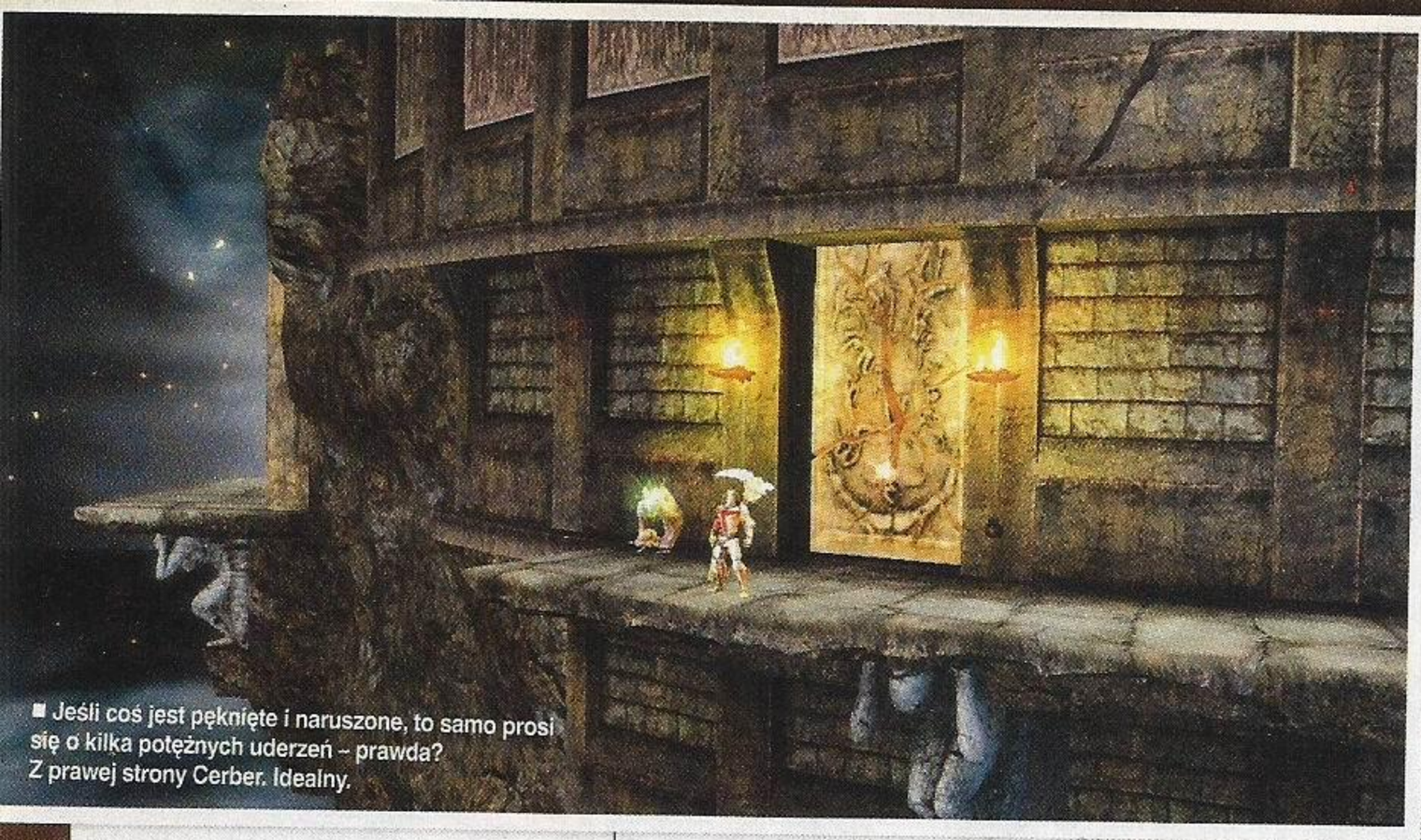
Każda gra, która ma do siebie przyciągnąć graczy, musi mieć unikalny styl – nieważne czy to slasher, czy strategia. W przypadku slasherów sprawa jest jasna: Kratos to mity greckie, Devil May Cry – japońska szkoła demonów, Ninja Gaiden – oczywiście ninja.

W 1998 roku Wanye Barlowe wydał album zatytułowany „Barlowe's Inferno", gdzie przyznaje się do podpisania paktu z demomen, który zabrał go w podróż po piekle. Wrażenia z tej dzikiej przejażdżki opisał i narysował właśnie w tym albumie, ocenianym przez wielu jako najlepsza współczesna wizualizacja „Boskiej Komedii". Barlowe wydał również sequel zatytułowany „Brushfire: Illuminations from the Inferno", który również wzbudza zachwyty.

Jonathan Knight, szef projektu Dane's Inferno, wspomina, iż przez ostatnią dekadę dziesiątki razy przeglądał „Barlowe's Inferno" i przez ten czas stał się on jednym z jego ulubionych albumów współczesnych twórców. Gdy dostał zielone światło od EA na produkcję Dante's Inferno, natychmiast zadzwonił do Barlowe'a i umówił się z nim na spotkanie. Panowie od razu doszli do porozumienia – artyście bardzo sposobała się możliwość pracy przy grze, a także, jak to określił, „zakręcone i niespotykane podejście do materiału źródłowego". Barlowe był obecny podczas prezentacji gry i okazał się przemiłym, skorym do żartów człowiekiem.

Wayne Barlowe ma uznaną pozycję również na scenie filmowej i współpracował przy wielu obrazach, z których najważniejsze w jego dorobku wydają się koncepcyjne prace przy „Hellboy" i sequelu przygód rogatego demona, a także dwóch częściach Harry'ego Pottera. Zobaczymy, jak popisze się przy Dante's Inferno – na razie to, co widziałem, bardzo mi się spodobało. Na tej stronie możecie obejrzeć jak wygląda styl Wayne'a – oto kilka szkiców wizualizacji Charona, przewoźnika dusz przez rzekę Styx (która swoją drogą również znajduje się w piekle Dantego).

Część prac tego znakomitego rysownika, także z kultowego albumu „Barlowe's Inferno", można podejrzeć na stronie [www.waynebarlowe.com] – zajrzyjcie do zakładki Projects i kliknijcie środkowe kółeczko.



■ Jeśli coś jest pęknięte i naruszone, to samo prosi się o kilka potężnych uderzeń – prawda? Z prawej strony Cerber. Idealny.

doskonałej kontroli nad postacią, combosy „wchodzą" tak, jak powinny – Redwood Shores nie mają się czego wstydzić na tle uznanej konkurencji.

Praca grafików pod kierownictwem Barlowe'a zasługuje na kilka ciepłych słow – gra wygląda bardzo specyficznie i dobrze, choć to dopiero półmetek prac. Dostarczone przez autorów screeny niestety tego w pełni nie oddają, na szczęście podzielili się z nami również szkicami, na podstawie których będą budować poziomy, a które z ochotą publikujemy. Szczególne wrażenie robią tła – na przykład rzeka krwi i topiące się w niej ludki, strzeliste wieże, lawa, mosty nad przepaściami, bramy miast. Spodobali mi się też przeciwnicy; demony różnią się od tych widzianych w innych grach w znaczny sposób. Menu i widoczny na ekranie HUD jest śliczny i stylowy; w ogóle cała gra, jak już wspomniałem, ma swój bardzo charakterystyczny klimat.

TEAM

Tworzący Dante's Inferno team Redwood Shores to solidna ekipa, co widać było choćby po wymienionym wcześniej Dead Space. Oczywiście to ogromne studio urządzone na nowoczesną modłę – choć zespoły opracowujące kolejne gry są niezależne, dzielą się zarówno technologią, na jakiej gry są oparte, jak i koderami składającymi to wszystko w całość. Producent gry Jonathan Knight zdradził, że oprócz niego i Wayne'a Barlowe'a w projekcie Dante's Inferno udział biorą doświadczeni, pierwszoligowi gracze – między innymi Mike Cheng, designer poziomów dwóch części kultowego Metroid Prime oraz... uwaga – God Of War II, a także Steve Desilets, którego portfolio obejmuje takie gry, jak Half-Life 2, Oddworld: Stranger's Wrath czy choćby uwielbiane przez graczy Frequency od Harmonix. Co prawda podczas prezentacji ujawniono nam tylko zarys scenariusza, ale zapowiedziano także, iż stoi za nim bardzo znane w branży filmowej nazwisko – „facet nominowany do Oskara". Widocznie deal jeszcze nie jest jeszcze do końca dograny. Gra była prezentowana na konsolach PlayStation 3, ale na moje pytanie „czy to wiodąca platforma przy kodowaniu gry", developer odpowiedział, że jednocześnie trwają prace nad obiema wersjami.

DANTE vs KRATOS?

Nieco niefortunnie dla Dante's Inferno termin pierwszego zaprezentowania gry światu zbiegł się z również pierwszym pokazem God of War III – rzeźnik Kratos w oczywisty sposób rzuci cień na Dantego i jego kosę.

Niesamowitą sprawą jest też fakt, że obie ekipy – zarówno ta od Kratosa, jak i ta od Dantego – niezależnie wpadły na pomysł kontrolowania gigantycznych monstrów! Niemniej Dante's Inferno ma potencjał. Co prawda widziałem naprawdę niewielki fragment grywalnego kodu, ale możliwość zagrania dała mi do zrozumienia, iż ekipa Redwood Shores, po pierwsze, ma odpowiednią technologię, po drugie – na pokładzie znajduje się właściwa osoba, której zadaniem jest wizualizacja całości, a po trzecie – są dobre pomysły. Przed zespołem minimum rok pracy nad złożeniem gry w całość – motto, którym posługują się autorzy to „gameplay first" i życzę im, żeby trzymali się go do samego końca prac. Życzę im też, żeby wydawca nie zaplanował premiery w okolicach nowych przygód Kratosa. Mam nadzieję, że zagramy w kilka ukończonych poziomów jeszcze przed końcem tego roku.

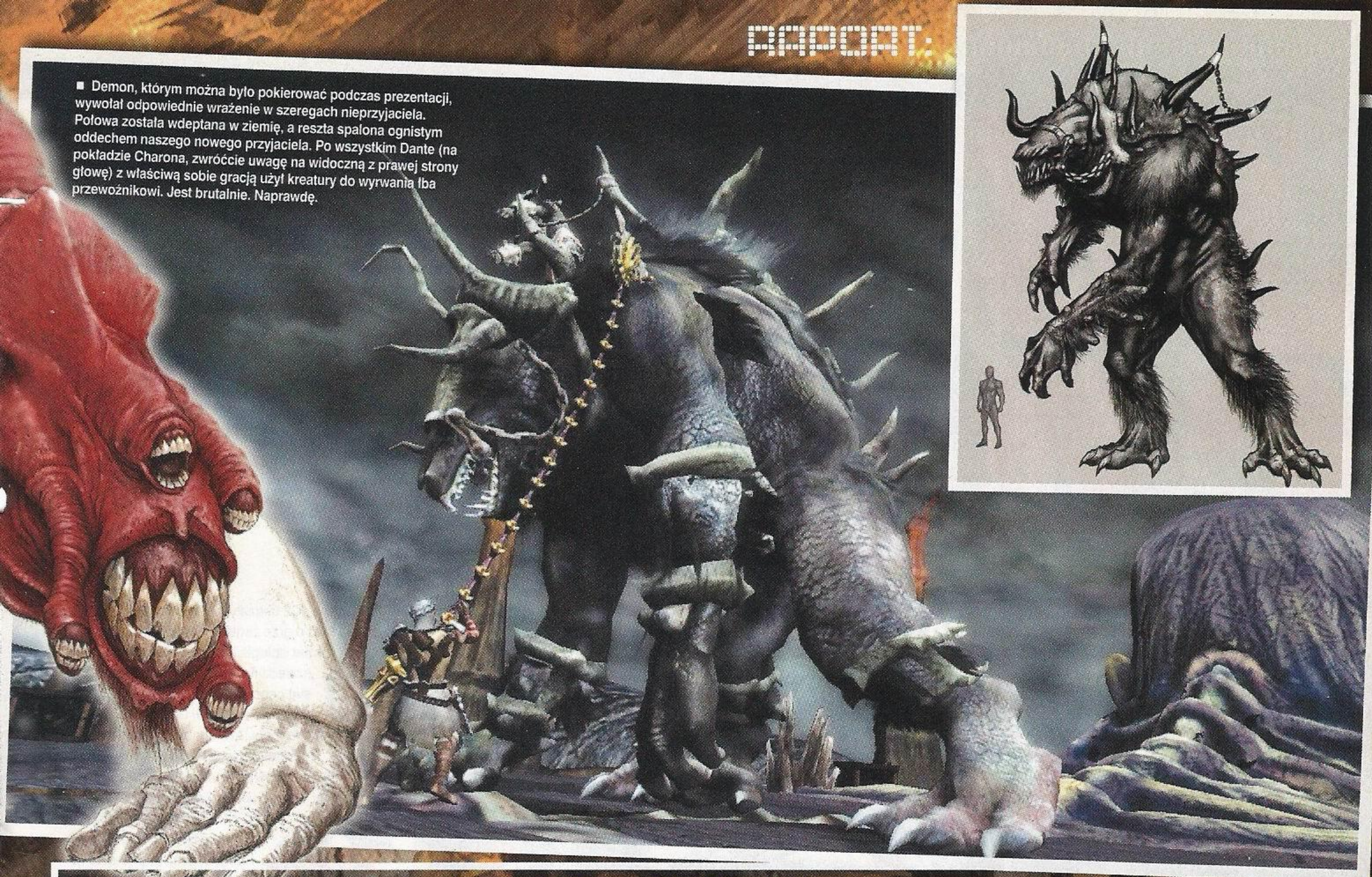
//Gulash

Cytaty z „Boskiej Komedii" w tłumaczeniu Edwarda Porębowicza i Adama Mickiewicza.

■ Magia będzie pełnić ważną rolę – na razie zaprezentowano jeden atak, Lust Storm, czyli po prostu uderzenie polem siłowym w przeciwników. Ach, i byłbym zapomniał – muzyka zagrana przez orkiestrę jest głośna, pompatyczna, idealna do przebijania się przez kolejne kręgi piekła.

„GDY Z MIEJSC OKROPNYCH SZUKAMY PRZECHODU, DWÓCH POTĘPIEŃCÓW UJRZAŁEM W PAROWIE: WYŻSZY NIŻSZEMU GŁOWĄ LEGŁ NA GŁOWIE. A JAK ŁAKOMIE SZARPIEMY CHLEB Z GŁODU, TAK ON ZATOPIŁ KŁY W CIAŁO SĄSIADA, TAM KĘDY CZASZKA DO BARKU PRZYPADA"

■ Rogaty demon z fachowym mieczem jeszcze nie wie, że za chwilę zostanie sponiewierany, kilka razy przejechany kosą, a na końcu pozbawiony rogów wraz z połową czaszki. Cóż, było nie podchodzić.



■ Demon, którym można było pokierować podczas prezentacji, wywołał odpowiednie wrażenie w szeregach nieprzyjaciela. Połowa została wdeptana w ziemię, a reszta spalona ognistym oddechem naszego nowego przyjaciela. Po wszystkim Dante (na pokładzie Charona, zwróćcie uwagę na widoczną z prawej strony głowę) z właściwą sobie gracją użył kreatury do wyrwania łba przewoźnikowi. Jest brutalnie. Naprawdę.

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: JONATHAN KNIGHT

NEO+: Mamy sporą niespodziankę – wszyscy spodziewali się po Was kolejnego survival horroru. Skąd pomysł na slashera?
Jonathan Knight: W mojej wizji do piekła siłą wdziera się dopakowany bohater z wielką kosą w ręku. Przed nim długa i pełna niebezpieczeństw droga do samego środka ziemi. Gigantyczne monstra, jęki cierpiących, rzeki krwi… Poemat Dantego charakteryzuje się olbrzymią skalą, co w idealny sposób nadaje się do stworzenia konkretnej rzeźni. Właśnie taką grę chciałem zrobić, cała ekipa tego chciała. Zresztą mamy na tym polu pewne doświadczenie; team opracował nie tylko Dead Space, ale kilka lat wcześniej także Powrót Króla. Zależało nam także na tym, by spróbować sił w czymś świeżym.

N:+ Na rynku jest wiele uznanych slasherów – w jaki sposób chcecie sprawić, by Wasza gra była lepsza, inna? Które gry są dla Was inspiracją?
JK: Bardzo lubię gry, w których to gracz dyktuje warunki – jest silny, może niemal wszystko. Jestem również zainteresowany stworzeniem gry, której nie trzeba się godzinami uczyć, a gracz biorąc pada do ręki od razu łapie zasady i czuje się panem sytuacji. Staram się grać praktycznie we wszystko, co jest na rynku. Na pewno spory wpływ wywarła na mnie seria Devil May Cry, która swoją drogą też zaczerpnęła wiele elementów z Boskiej Komedii – ale nasza gra będzie znacznie bliżej poematu. W każdym razie to wspaniała seria, co prawda mocno japońska, ale wspaniała. Oczywiście God of War – kapitalna seria, grecka mitologia jest świetna i chłopaki znakomicie bawią się całą tą konwencją. Podobał mi się Heavenly Sword, grałem w Conana, oczywiście szanuję Ninja Gaiden.
Staramy się, by nasza gra znacznie różniła się od tych tytułów – samo umiejscowienie jej w dziewięciu kręgach piekła Dantego daje nam niesamowite pole do popisu. Choćby chrześcijańska mitologia – nikt tego nie zrobił wcześniej, prawda? Święty Krzyż i jego moc będą bardzo ważnym aspektem w walce, gracz będzie wywijał kosą wspomaganą mocą krucyfiksu. Choć powiedziałbym, że krzyż będzie spełniał raczej rolę defensywną. Kontrolowanie wielkich bestii i bossów, to także coś nowego. Będzie 60 klatek animacji na sekundę, mnóstwo sekretów od odkrycia na poziomach i masa innych niespodzianek, jak choćby komnaty tortur – będziemy pokazywać więcej na przestrzeni roku. Cały czas chciałbym jednak podkreślić, że najważniejsza w tym momencie jest dla mnie kapitalnie poprowadzona narracja oraz wizualizacja piekła Dantego.

N+: Technologicznie silnik Dead Space zachowywał się znakomicie na każdej z platform, na których zawitała gra. Korzystacie z niego ponownie przy Dante's Inferno?
JK: Studio Redwood Shores ma swój silnik do pisania gier – na tym samym kodzie, oczywiście odpowiednio zmodyfikowanym, śmigają zarówno Dead Space, jak i Godfather 2, czy choćby The Simpsons. Nasz silnik jest bardzo przyjemny w pracy, możemy go łatwo rozbudowywać, do każdej z gier opracowywane są nowe fragmenty kodu, z których potem możemy efektywnie korzystać przy kolejnych projektach. Największa zmiana to oczywiście stałe 60 klatek animacji na sekundę. Dante's Inferno to szybka gra akcji; silnik ma reagować natychmiast na polecenia gracza, nie możemy pozwolić sobie na żadne uproszczenia w tej kwestii.

N+: Dante na razie nie wydawał się specjalnie skory do komentowania rzeźni rozgrywającej się na ekranie.
JK: Dante będzie mówił. Co prawda nie będzie to gaduła w stylu Asha z „Evil Dead", ale na pewno przemówi. Podobnie jak w poemacie Dantego, Virgil (Wegiliusz) pozostanie narratorem. Co prawda nie ma go w demie, które zaprezentowaliśmy, ale na pewno się pojawi. Będzie komentował piekło, opowiadał o nim – być może – słowami Dantego, poety. W poemacie to bardzo ciekawa postać, poganin. Beatrycze schodzi z nieba i dosłownie klepie go po ramieniu prosząc, by pomógł Dantemu przebić się przez wszystkie kręgi piekła, co do tej pory nikomu się nie udało.

N+: Daliście do zrozumienia, że kosa, którą operuje w grze bohater, to broń zdobyczna – Dante pokonuje Śmierć i zabiera jej narzędzie pracy. Nie pokazaliście jednak tego na storyboardach w intro, dlaczego?
JK: Tak, nie pokazaliśmy tego, bo to będzie prolog gry. I wiesz co – to będzie ostatni level w grze, który zrobimy. W ten sposób pracujemy. Uwielbiam gry, które mają mocny początek, pierwsze 20 minut musi masakrować gracza i musi dziać się naprawdę wiele, by zachęcić go do zabawy. Powiem szczerze, że nawet jeszcze nie siedliśmy do designu tego poziomu. Ale będzie mocny, obiecuję.

N+: Czy Dante będzie rozwijał się w trakcie gry? Nie pokazaliście tego dziś podczas prezentacji.
JK: Pamiętasz fragment rozgrywki, w którym Dante zatrzymał się przy uwięzionej w piekle duszy? Duszyczki to właśnie ekonomia gry – dostajesz za to specjalne punkty, które będziesz mógł „wydać" na rozbudowanie kosy, zwiększenie mocy krucyfiksu, nowe zdolności magiczne, czy kolejne combosy.

N+: Dante ma na piersi coś dziwnego, fragment materiału w kształcie krzyża. O co chodzi?
JK: Niezłe spostrzeżenie. To bardzo ważna rzecz z punktu widzenia narracji – jest to fragment średniowiecznego gobelinu, który Dante przyszył do swego ciała. Przesiąkł krwią bohatera, dlatego jest czerwony. Każda scena na gobelinie ma swoje znaczenie – reprezentują grzechy, których dopuścił się bohater, gdy walczył podczas krucjat.
To były mroczne czasy, krzyżowcy dopuszczali się wielu okrucieństw. Poznacie je podczas animacji między poziomami – scenki z gobelinu wyjdą z niego i opowiedzą o przeszłości Dantego. Mogę zagwarantować, że wiele osób zmieni swoją opinię na jego temat – w końcu wydaje się wspaniałą postacią, walczy o miłość swojego życia – gdy dowiecie się więcej o jego przeszłości. To zdecydowanie gra dla dorosłych i krew będzie lała się strumieniami, na pewno to podkręcimy w stosunku do tego, co widzieliście w dzisiejszym demie.

N+: Poemat Dantego ma trzy części: Piekło, Czyściec i Niebo. W tej grze skupiacie się na Piekle, czy to oznacza…
JK: …Nie wybiegaj aż tak w przyszłość! Jeśli Piekło spodoba się graczom, różne rzeczy mogą się wydarzyć. Na pytanie o sequel Dead Space też nie odpowiem, sorry, nie dziś.

N+: Kiedy możemy spodziewać się ukończonej gry?
JK: Nie mamy jeszcze ustalonej daty, ale nie będziemy się przesadnie spieszyć. Chcemy żeby gra była dopracowana, doszlifowana – przed nami przynajmniej rok pracy. Dante's Inferno na sto procent nie ukaże się w 2009 roku.

N+: Dziękujemy za rozmowę. ■■

JUST CAUSE 2

JESZCZE WIĘKSZY ŚWIAT, JESZCZE WIĘCEJ OKAZJI DO DEMOLKI I NOWY, LEPSZY RICO, PRZY KTÓRYM NIE MOŻNA SIĘ NUDZIĆ. AVALANCHE STUDIOS PRZERYWAJĄ MILCZENIE!

Rico Rodriguez już od dwóch i pół roku jest na wakacjach. Po misji w San Esperito przestał być agentem specjalnym, ale nadchodzi kres laby. Bohater powróci do czynnej służby jesienią, wtedy też okaże się, czy ekipa Avalanche nie przespała trzech lat i dobrze wykorzystała dany jej czas na dopieszczenie gry i wyeliminowanie błędów, które sprawiły, że pierwsza część Just Cause co prawda zyskała uznanie w oczach wielu graczy, ale nie zdobyła dużej popularności.

INFO
DEVELOPER: AVALANCHE
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: LATO 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

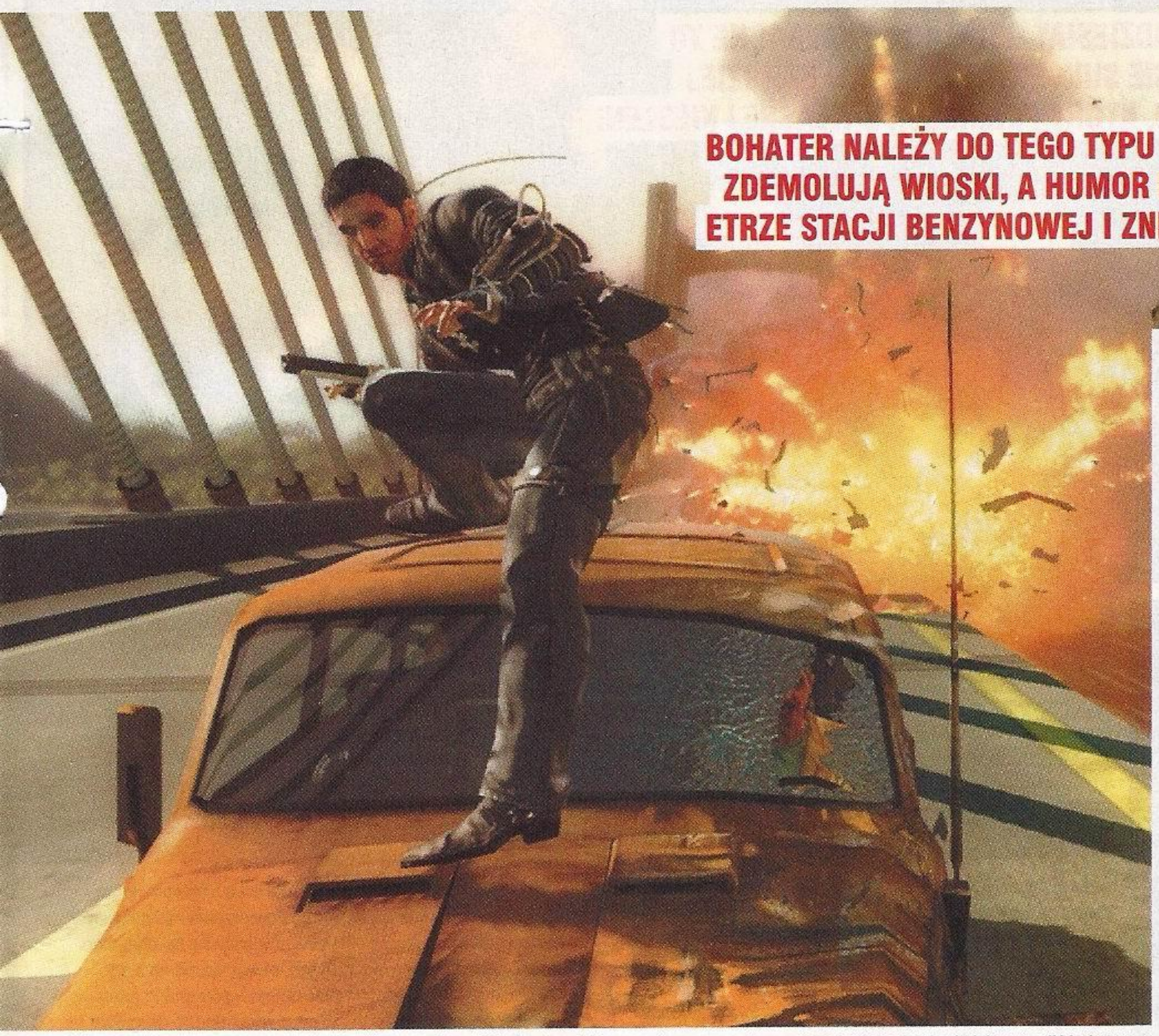
Pierwsze informacje o JC2 ukazały się na początku zeszłego roku, później jednak ślad o grze zaginął, a na domiar złego świat obiegła informacja o odchudzeniu szwedzkiej ekipy o prawie osiemdziesiąt osób (połowa składu). Wizyta w siedzibie firmy w Sztokholmie uspokoiła mnie, Avalanche ma się dobrze i przygotowuje w tej chwili aż trzy gry – pecetowy symulator myśliwego Hunter, AionGuard, określany przez szefa studia jako „tajny projekt bez tytułu, o którym nie będziemy rozmawiać" oraz Just Cause 2.

Wszystkie te gry mają jedną cechę wspólną – otwarty świat. Od lead designera nowych przygód Rico (wywiad w ramce) próbowałem dowiedzieć się dlaczego skupiają się oni na nieliniowych pozycjach. Wskazał dwa powody. Przede wszystkim wielkim wyzwaniem jest stworzenie ogromnego, otwartego świata, a następnie sprawienie, by gracze nie nudzili się w nim i cały czas mieli coś do roboty. Po drugie chodzi o dostępną technologię. Silnik Avalanche 2.0 został napisany tak, by umożliwić tworzenie tak zwanych sandboxów. Szwedzi wykorzystują po prostu dostępne narzędzie. Ot, cała filozofia.

CHCĘ TAM ZAMIESZKAĆ

Avalanche stworzyło do tej pory jedną grę. Wystarczyło, by udowodnić, że znają się na programowaniu konsol nowej generacji. Mimo to nie spodziewałem się cudów po grafice Just Cause 2. Naiwniak. Fikcyjna wyspa Palau, gdzie będzie toczyć się akcja gry, jest po prostu ogromna, podobno odpowiada wielkością aż 250 tysiącom (!) boisk piłkarskich. Znajdzie się miejsce na ciepłe, egzotyczne miejsca podobne do tych z pierwszej części gry. Nie zabraknie również pustyni oraz ośnieżonych górskich szczytów. Prezentację otworzyła scena, w której Rico spadał z dużej wysokości (najpewniej wyskoczył z samolotu) na wyspę. Widok był olśniewający, nie dość, że mogłem dostrzec znajdujące się w oddali góry oraz piaszczyste plaże, to jeszcze bohater leciał ponad majestatycznie płynącymi chmurami. Nie było ich wiele, więc nie utrudniały widoczności, ale wcale nie musiało tak być – równie dobrze nagle mogła rozpętać się tropikalna burza z piorunami. Pogoda będzie zmieniać się dynamicznie, niezależnie od poczynań gracza i rozwoju fabuły. Ma również znacząco wpłynąć na rozgrywkę.

Rewelacyjnie prezentuje się oświetlenie. Na potrzeby prezentacji pokazano jak wygląda wyspa o różnych porach dnia i nocy. Gdy nadejdzie zmrok, cywilizowane fragmenty Palau rozbłysną setką światełek, a księżyc będzie odbijać się w tafli wody. Prace nad dopieszczaniem silnika gry wciąż trwają, więc jest duża szansa na wyeliminowanie takich błędów, jak dorysowujące się otoczenie – szczególne widoczne, gdy Rico znajduje się w powietrzu i ogląda wyspę z góry.



BOHATER NALEŻY DO TEGO TYPU LUDZI, KTÓRZY ŹLE SIĘ CZUJĄ, GDY NIE ZDEMOLUJĄ WIOSKI, A HUMOR POPRAWIA IM WYSADZENIE W POWIETRZE STACJI BENZYNOWEJ I ZNISZCZENIE WIEŻY ZE ZBIORNIKIEM WODY

☐ Jazda na masce samochodu to nic nadzwyczajnego. Wrażenie zrobiła na mnie scena, gdy pasażer wielkiego jeepa chciał zastrzelić bohatera, a ten krył się… Trzymając się drzwi lub zderzaka. Co za pomysł na cover!

Wystarczy zejść na ziemię, by zobaczyć jak dużo uwagi twórcy gry poświęcają małym detalom. Żadne źdźbło ani listek nie jest ściemnione, co przy tak dużym świecie jest nie lada wyczynem.

PO TRUPACH DO CELU

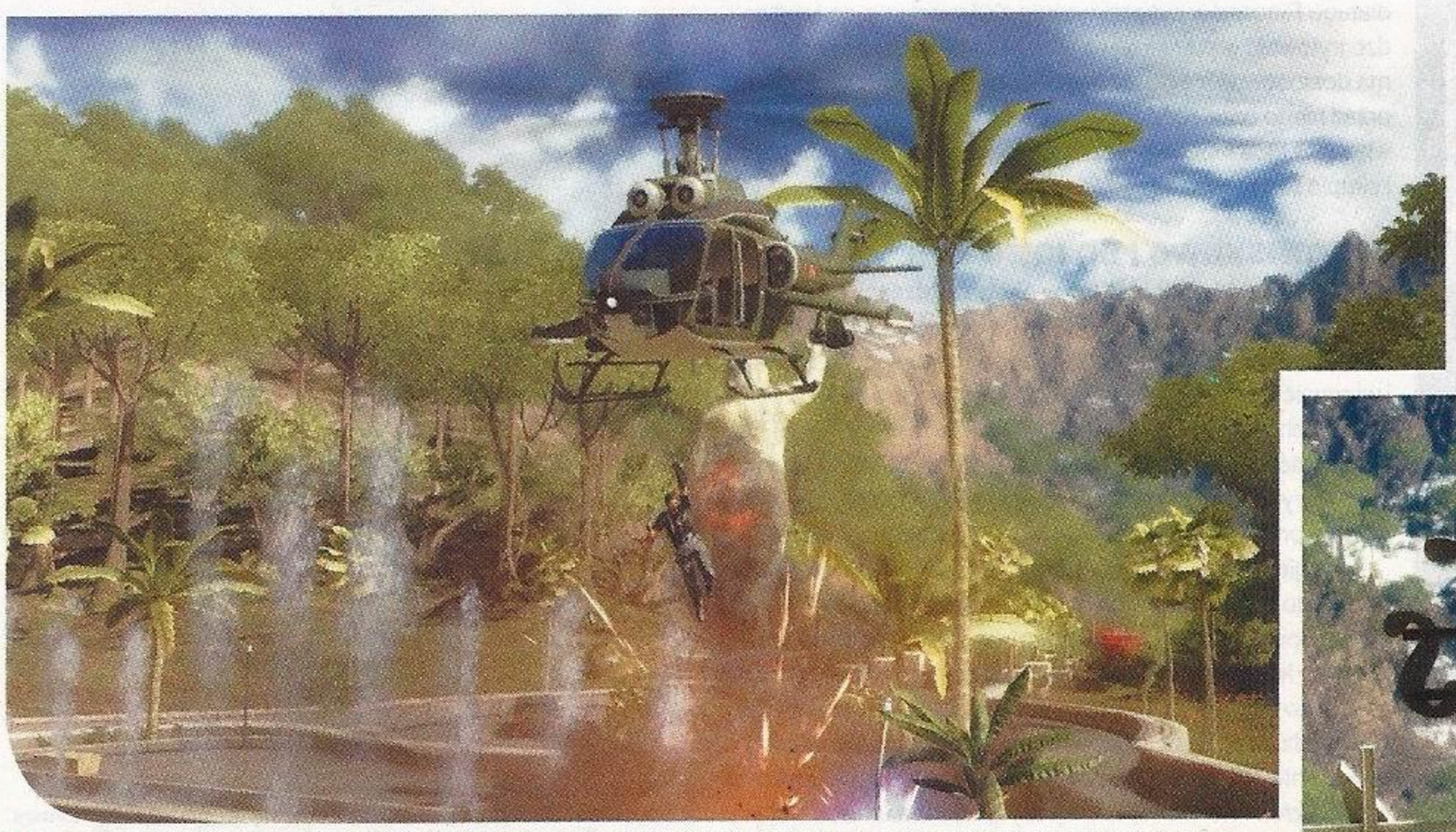
Bohater należy do tego typu ludzi, którzy źle się czują, gdy nie zdemolują wioski, a humor poprawia im wysadzenie w powietrze stacji benzynowej i zniszczenie wieży ze zbiornikiem wody. Jednak do Palau nie uda się z misją przeprowadzenia krwawej rewolucji. Dostanie zadanie odnalezienia i zlikwidowania swego dawnego mentora. Oczywiście wcale go nie zabije, a rozpocznie z nim współpracę, ale jaki dokładnie będzie główny cel gry, tego autorzy nie chcą zdradzać. Przedstawiają natomiast wyspę, jako tykającą bombę – o wpływy będą walczyć różne frakcje, a także wojsko podległe miejscowemu dyktatorowi. Rico wykorzysta napiętą sytuacje, by osiągnąć własny cel.

Największy zarzut stawiany pierwszej części gry dotyczył struktury misji, podziału na krótkie zadania popychające fabułę do przodu i nieciekawe, powtarzające się sidequesty, które bardzo szybko usypiały nawet największych entuzjastów wesołej rozróby. Sequel ma ustrzec się tych błędów, co dopiero sprawdzimy w praniu, ale trzeba przyznać, że Szwedzi mają kilka dobrych pomysłów na sprawienie, by gra nie była nudna. Przede wszystkim uważają, że nie sprawdza się podział misji na kluczowe dla rozwoju fabuły i dodatkowe, które niczego nie wnoszą i szybko stają się dla graczy obojętne. Teraz wszystkie czynności, jakich podejmie się Rico, mają mieć znaczenie i przełożą się na aktualną sytuację na Palau.

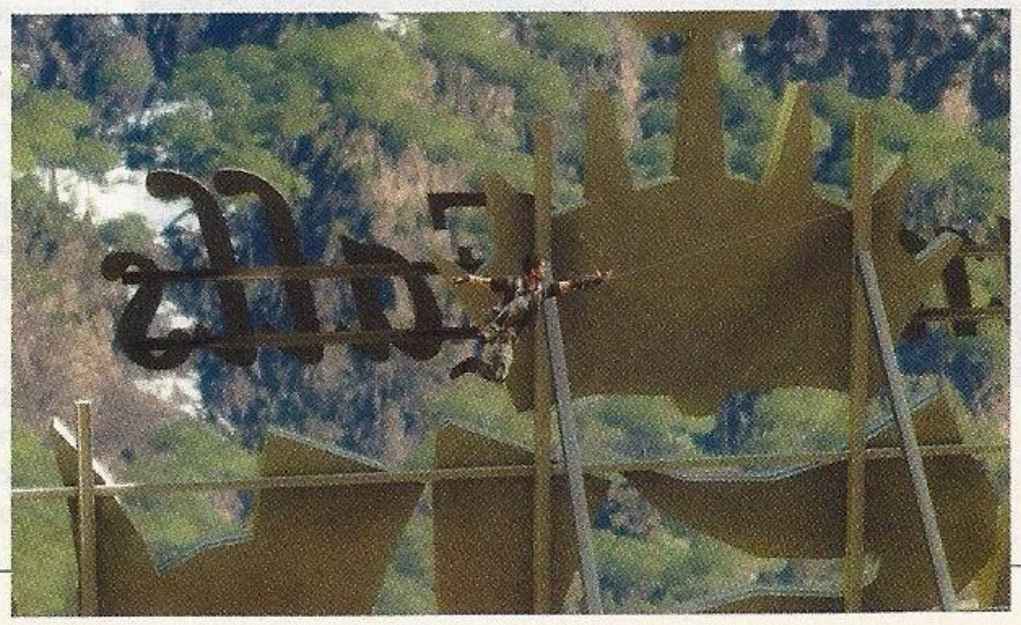
ANI CHWILI NUDY

Początkowo na podręcznej mapie bohatera zaznaczonych będzie kilka punktów, ale podróżując po wyspie odkryje on nowe miejsca, w których można wywołać chaos. Wioski, bazy wojskowe, koszary, posterunki, miasta, porty, fabryki, wszystko może stać się jego celem. Nie trzeba mieć konkretnego powodu, by zrównać z ziemią małe miasteczko, gracz będzie mógł zrobić to dla zabawy, ale tak czy inaczej jego poczynania zostaną zauważone. Sprowokuje dyktatora do wysłania przeciwko niemu wojsk, jeśli za bardzo narozrabia. Być może zrobi dobre wrażenie na szefie jednej z trzech frakcji, o których autorzy na razie nie chcieli zbyt wiele mówić, i dostanie zaproszenie do współpracy. Zdradzili, że wywołując chaos Rico zwiększy zasięg wpływów frakcji, której w danym momencie będzie pomagał, ale na pewno nie zrobi tego bezinteresownie. Sprowokowanie do zbrojnej odpowiedzi przedstawicieli innego zbrojnego obozu może być dokładnie tym, czego bohater będzie potrzebował do realizacji własnych celów. Niestety zabraknie wskaźnika „popularności" bohatera wśród różnych stron konfliktu, więc pracując dla jednej ekipy nie narazi się na wieczne potępienie pozostałych.

Misje poboczne mają sprawiać wrażenie, jakby były ważne dla rozwoju fabuły. Do tego stopnia, że aby ukończyć grę trzeba będzie wypełniać sidequesty i robić ogólnie jak największą demolkę. Dopiero, gdy wskaźnik poziomu wywołanego chaosu osiągnie wysoką wartość, a co za tym idzie sprowokuje reakcję jednej z frakcji albo wojsk rządowych, gracz otrzyma dostęp do kolejnej kluczowej misji. Pełną integrację podkreślą liczne przerywniki filmowe przygotowane również dla zadań



☐ Jednym z pomysłów na przejęcie helikoptera jest zaczepienie o niego linki. Bardziej spodobała mi się scena, gdy bohater zjechał samochodem z mostu, wyskoczył zza kółka i po krótkim locie na spadochronie dotarł do przelatującego obok śmigłowca.



NAD GRĄ PRACUJE W TEJ CHWILI OSIEMDZIESIĄT OSÓB. DLA AVALANCHE TO BARDZO WAŻNY TYTUŁ, BO JEŚLI ODNIESIE SUKCES, BĘDĄ MOGLI BARDZIEJ SKUPIĆ SIĘ NA AIONGUARD – PROJEKCIE, KTÓRY FINANSUJĄ Z WŁASNEJ KIESZENI

pobocznych. Najlepsze jest to, że wcale nie trzeba zwracać uwagi na wskaźniki procentowe chaosu i można sobie po prostu jeździć po wyspie i robić zadymę.

RÓB JAK CHCESZ

Dopiero po zaliczeniu misji kluczowej odblokują się nowe zadania dodatkowe. To pomysł, żeby zmusić gracza do poruszania się po całej wyspie. Autorzy nie chcą przesadzać z wolnością, bo pozostawiony sam sobie gracz szybko znudziłby się zabawą. Zaoferują za to olbrzymią swobodę w sposobie wykonywania misji. Gracz zdecyduje czy ma ochotę walczyć na piechotę, korzystając z nowej opcji trzymania w jednej ręce karabinu maszynowego, a w drugiej granatnika, czy może zechce przechwycić jakiś pojazd, by szybciej się poruszać lub skorzystać z jego siły ogniowej. Do dyspozycji będzie aż sto różnych pojazdów, część z nich dostępna dopiero po zaliczeniu kilku misji kluczowych, część Rico będzie musiał przechwycić. Kierowcę pędzącego samochodu wyrzuci zza kółka bez wysiłku, ale z pilotem myśliwca nie pójdzie mu tak łatwo. Na ekranie pojawi się kombinacja przycisków do wklepania (QTE), dopiero po jej zaliczeniu da się zasiąść za sterami samolotu. Niszczenie celów z powietrza będzie wygodne, ale nie da się w ten sposób ukończyć gry. Wiele misji zmusi gracza do zejścia na ziemię i wzięcia udziału w bezpośredniej walce.

Na potrzeby prezentacji ustawiono niski poziom trudności, dlatego Rico znów był praktycznie nieśmiertelny, co tak bardzo irytowało w pierwszej części. Autorzy zapewniają, że SI ma dostosować się do umiejętności gracza i rodzaju używanej przez niego broni, będą również cztery poziomy trudności, więc jeśli ktoś lubi wyzwania, powinien zapomnieć o normalu i skupić się na hard lub extreme.

WIDOWISKOWO I BOJOWO

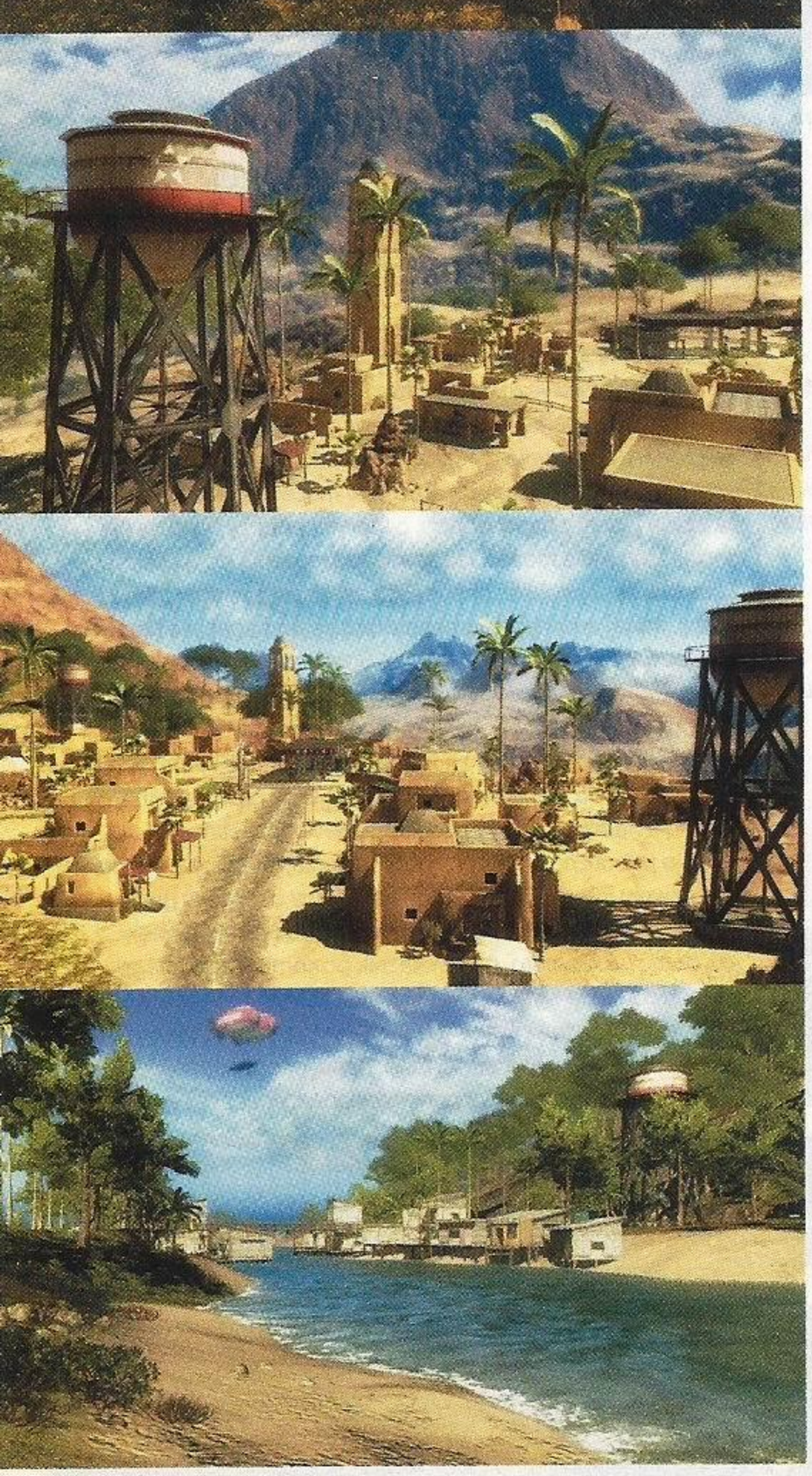
W Just Cause 2, podobnie jak w pierwszej części, chodzi o to, żeby było zabawnie i widowiskowo. Szwedzi nie silą się na realizm. Rico będzie mógł stanąć na startującym myśliwcu i wyrzucić pilota dopiero, gdy maszyna znajdzie się w przestworzach. Czymś normalnym jest dla niego rzucenie się w przepaść głową w dół, otworzenie spadochronu w ostatniej chwili i wylądowanie na dachu pędzącego samochodu, a następnie przejęcie go i kontynuowanie podróży za kółkiem.

Z drugiej strony gracz będzie musiał zachować odrobinę zdrowego rozsądku przy wyborze środka transportu. Wiadomo, że sportowy samochód ugrzęźnie w piaskach pustyni, a latanie helikopterem w samym centrum tropikalnej burzy nie należy do najmądrzejszych pomysłów. Fizykę świata policzy Havok, dzięki któremu demolka będzie wyglądać szalenie efektownie. Widok wylatującej w powietrze stacji benzynowej już dziś zrobił na mnie bardzo pozytywne wrażenie, a wciąż jest dużo czasu na poprawę.

Najważniejszym gadżetem będzie linka z hakiem, która umożliwi uczepienie się dowolnej powierzchni, dzięki czemu będzie można zaczaić się na wroga wisząc na ścianie, albo złapać przelatujący nisko helikopter i wspiąć się na niego. Ale to nic, bo da się złapać jakiś obiekt – przedmiot, przeciwnika, pojazd – i przyczepić go do dowolnego drugiego obiektu – obojętnie czy to ściana, lampa uliczna, czy helikopter. Wyobrażacie sobie co się stanie, gdy Rico zwiąże dwa lecące obok siebie samoloty? To także dobry sposób na pozbycie się przeciwnika. Wystarczy przywiązać go do ściany albo do zbiornika z gazem, a następnie w niego strzelić.

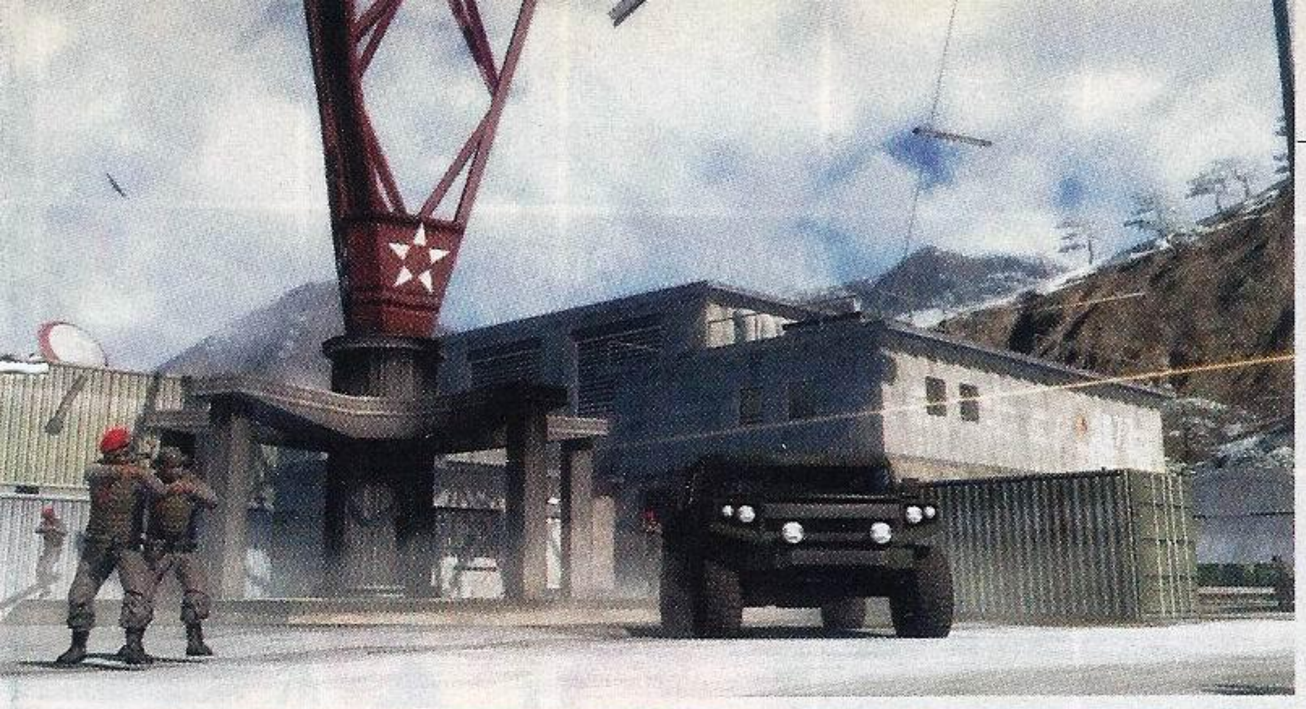
RICO KONTRA CAŁY ŚWIAT

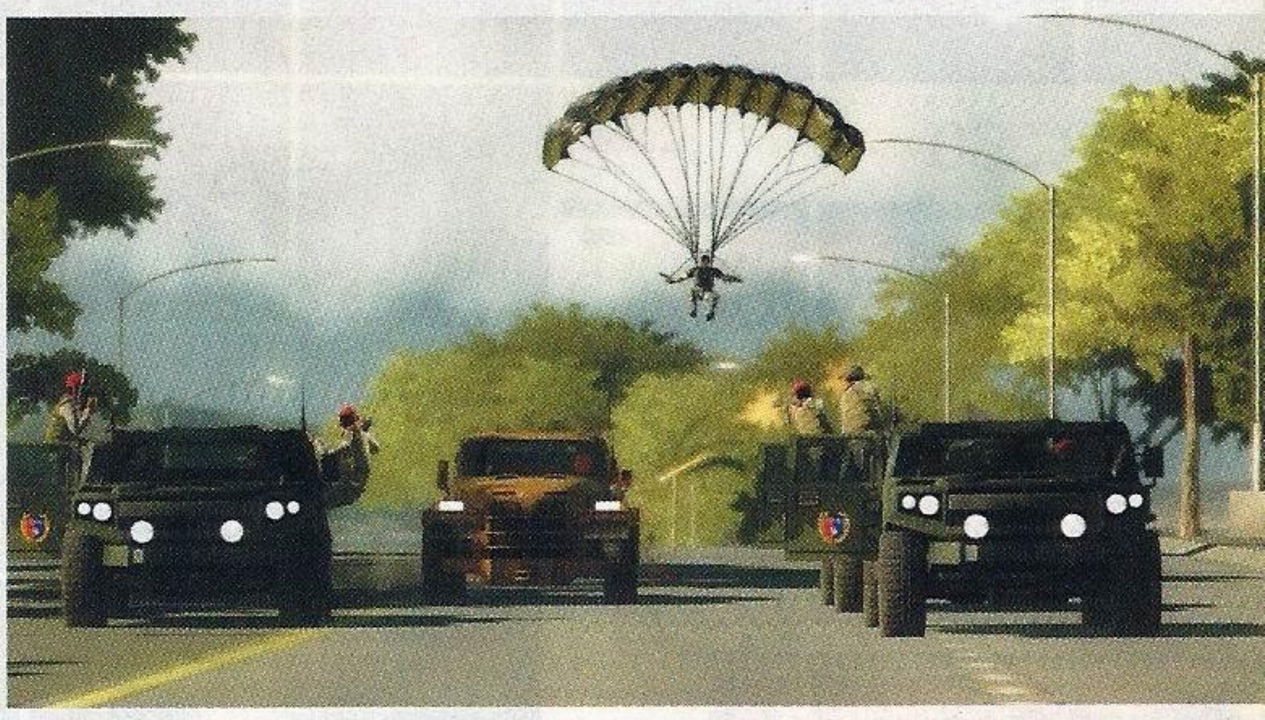
Nad grą pracuje w tej chwili osiemdziesiąt osób. Dla Avalanche to bardzo ważny tytuł, bo jeśli odniesie sukces, będą mogli bardziej skupić się na AionGuard – projekcie, który finansują z własnej kieszeni. Mówią o nim, że to gra, którą zawsze chcieli zrobić. Jeśli naprawdę tak myślą, nie pozwolą sobie na zepsucie Just Cause 2. Przyznam, że wcześniej nie interesowałem się nowymi przygodami Rico, ale prezentacja gry zrobiła na mnie pozytywne wrażenie. Pozostaje czekać na premierę i mieć nadzieję, że gra nie będzie gorsza od inFamous i Prototype, których idea jest podobna – samotny bohater robi ogromną zadymę. Czekamy. //**Mielu**



Gra jest już skończona, wszystkie misje gotowe, trwają testy, wyszukiwanie i poprawianie błędów. W dalszym ciągu programiści dłubią przy silniku. Może uda się zwiększyć poziom detali, ale już teraz JC2 wygląda kozacko, nawet Far Cry 2 nie robił takiego wrażenia. Szwedzi pokazują, że na programowaniu konsol znają się jak mało kto.

Po co męczyć się na piechotę, skoro można zaatakować wroga z powietrza? SI szybko jednak dostosuje się do sytuacji i za moment w stronę Rico pomkną rakiety ziemia-powietrze. Pojazdy ułatwią grę, ale nie sprawią, że stanie się ona banalna.

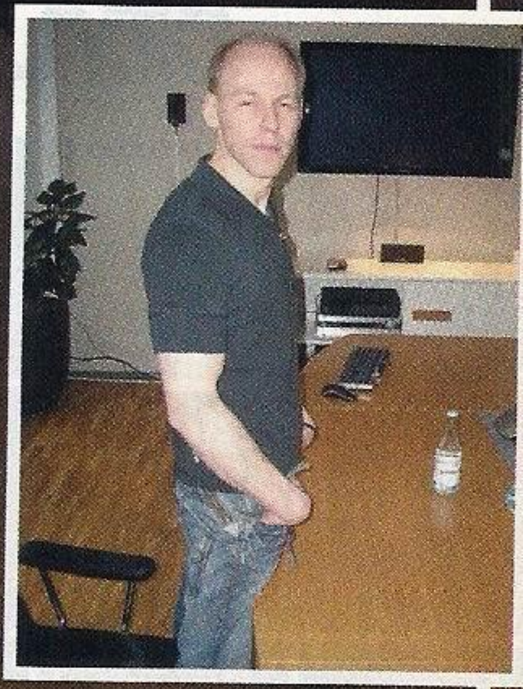




❑ Dynamicznie zmieniająca się pogoda utrudni bohaterowi życie. Burza z piorunami może popsuć jego plany przejęcia myśliwca i zaatakowania bazy wroga z powietrza.

❑ Wiele misji zmusi gracza do zejścia na ziemię. W końcu to nie symulator lotu, a strzelanina. Autorzy dbają, by gra nie stała się zbyt prosta i nudna. Pierwsza część niestety kulała z tego powodu.

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: PETER JOHANSSON



NEO+: Pierwsza część była zbyt łatwa. W jaki sposób zamierzacie utrudnić życie graczowi?

Peter Johansson: Z otwartymi światami jest ten problem, że nie wiadomo dokąd gracz uda się w danym momencie. Stąd konieczność wprowadzenia dynamicznego poziomu trudności. Jeśli na początku gry odwiedzisz jakąś miejscówkę, to nie natrafisz na wielki opór. Zajrzyj tu jednak później, a bez silniejszych broni możesz mieć kłopoty. Nowe bronie kupisz na czarnym rynku, ale najpierw musisz je odblokować zaliczając kolejne kluczowe misje. Rico rozpocznie swoją przygodę na Palau wyposażony w specjalne race. Odpalenie ich w dowolnym miejscu będzie sygnałem dla dilera, że chcesz zrobić zakupy.

N+: Przygotowaliście jakiś system rozwoju postaci? Czy Rico nauczy się nowych sztuczek?

PJ: Nie, zwiększy się co najwyżej pasek życia, ale będziesz mógł poprawiać statystyki broni. Coś jak w Resident Evil 4, gdzie zwiększałeś pojemność magazynka czy siłę strzału. To samo dotyczy pojazdów, możesz poprawić ich sterowność albo prędkość. Myśleliśmy o tym, czy nie zwiększyć zasięgu linki, ale porzuciliśmy ten pomysł. Jeśli linka mogłaby być dłuższa oznaczałoby to, że na początku gry powinna być krótka, na co nie mogliśmy się zgodzić. Tak naprawdę to kwestia balansu. Obserwowaliśmy pracę testerów, sami dużo graliśmy i wyszło nam, że osiemdziesiąt metrów to idealny zasięg działania linki.

N+: Wróćmy na moment do tematu poziomu trudności. Zrezygnujecie z automatycznego lokowania się na celu?

PJ: Zastosowaliśmy hybrydę, autocelowanie jest włączone, ale nie zabijesz przeciwnika, jeśli będziesz polegać tylko na nim. No chyba, że zagrasz na niskim poziomie trudności. Cały czas masz kontrolę nad celownikiem, więc możesz przymierzyć w kolano, albo w głowę. Im lepiej celujesz, tym lepsze rezultaty. System ten spodoba się również doświadczonym graczom, bo nagradza ich umiejętności. Nie rezygnujemy z autolokowania nawet na najwyższym poziomie trudności ze względu na wysokie tempo walk. Chcemy, żeby gracz miał czas pomyśleć nie tylko o strzelaniu, ale również o zabawie z linką z hakiem.

N+: Powiedz coś więcej na temat frakcji. Dlaczego za współpracę z jedną nie narażę się na zemstę ze strony jej konkurentów?

PJ: Tak naprawdę nie powinienem mówić na ten temat zbyt dużo. Frakcje różnią się od siebie, dysponują inną bronią, każda z nich ma swój powód, by walczyć na Palau. Generalnie jednak chodzi o pokazanie ich walki z wojskiem dyktatora. Mieliśmy taki pomysł, by występki Rico były mu pamiętane, ale brzmiało to dobrze tylko na papierze. Podczas gry zupełnie nie interesowało nas to, by uważać, żeby przypadkiem za bardzo nie nadepnąć na odcisk jednej z frakcji. Nie bawiło nas to, więc bez bólu porzuciliśmy ten pomysł.

N+: Jakie atrakcje przewidujecie oprócz biegania i strzelania?

PJ: W poprzedniej części Rico mógł wziąć udział w wyścigach. Teraz będzie okazja sprawdzić się również w wykonywaniu karkołomnych trików, a także w takich zabawach, jak zeskakiwanie z klifu i lot przez checkpointy. Staramy się również przygotować jak najatrakcyjniejsze misje. Dostaniesz na przykład takie polecenie: poleć do bazy wroga, ukradnij głowę posągu stojącego w samym środku i dostarcz ją do zleceniodawcy jako trofeum. Przygotowujemy tego typu atrakcje.

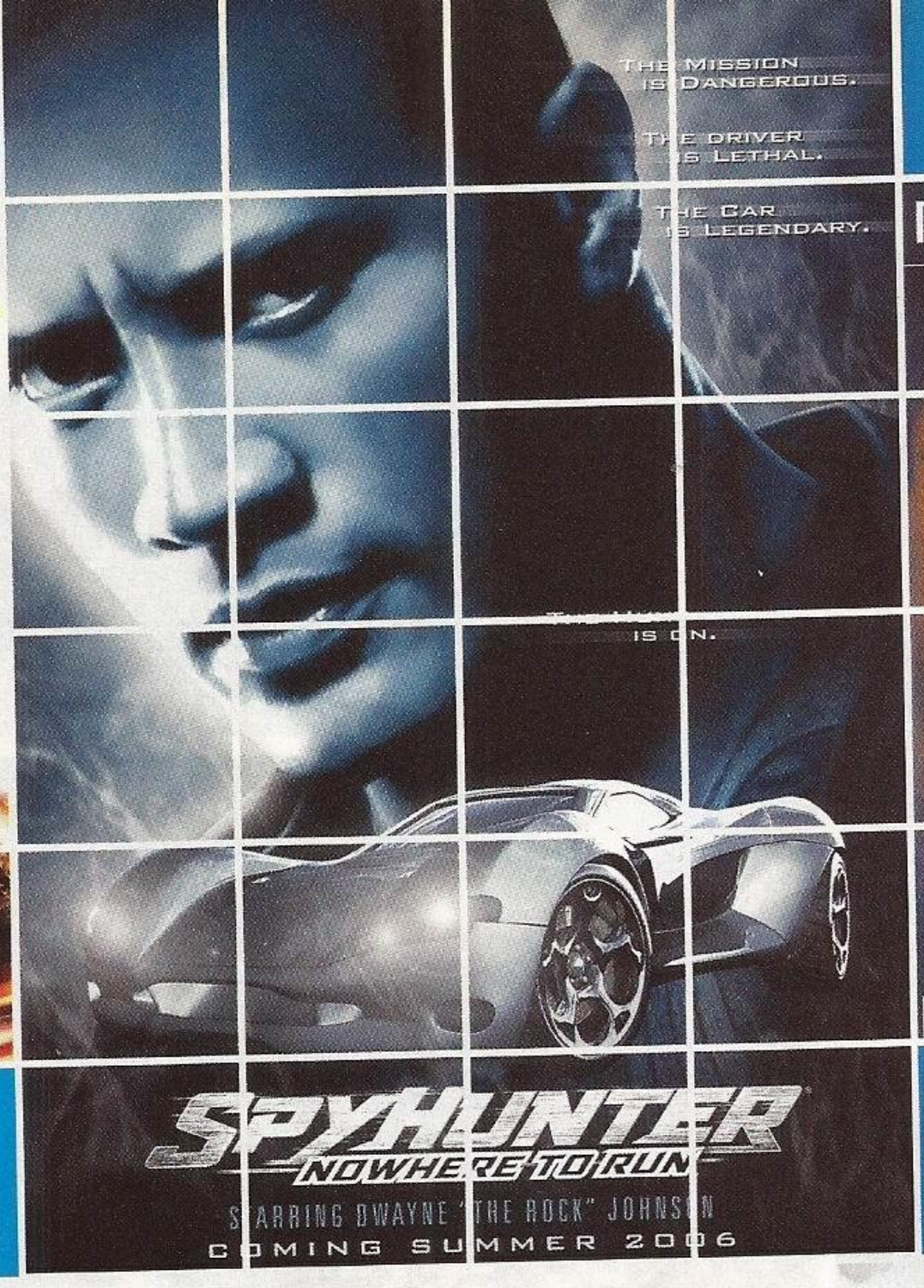
N+: Niemal każda gra oferuje dziś rozgrywkę w sieci. Czy Wy również pracujecie nad multiplayerem?

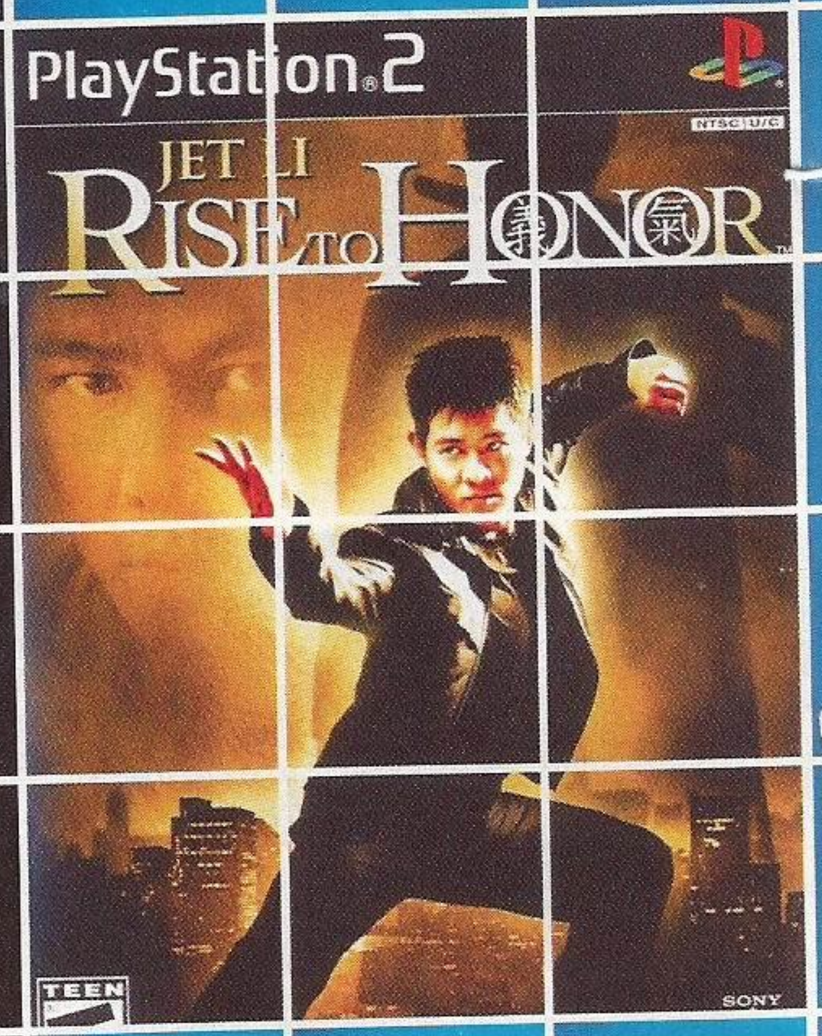
PJ: Przyglądaliśmy się temu tematowi, ale dla nas najważniejsze jest stworzenie atrakcyjnego singleplayera. Do produkcji trybu sieciowego musielibyśmy zatrudnić więcej ludzi, albo przesunąć tych, którzy dopieszczali singla, a na to nie mogliśmy sobie pozwolić. Oczywiście mamy pomysły na zabawę w necie, może kiedyś coś z tego wyjdzie, jednak nie tym razem. Podobnie jest z trybem kooperacji. To nie jest kwestia tego, czy wsadzenie do gry drugiego bohatera odbiłoby się na jakości rozgrywki, poziomie trudności i tak dalej. Zanim zaczniesz produkcję takiej gry, jak Just Cause 2, musisz dokładnie przemyśleć co się stanie, gdy na przykład jeden gracz uda się na zachodni kraniec wyspy, a drugi wyląduje na wschodzie. Jak silnik poradzi sobie ze streamowaniem danych? Tego typu kwestie, na które zdecydowanie nie mieliśmy czasu. Pomyśl o tym inaczej. Ego Rico jest zbyt duże, by nawet na tak ogromnej wyspie mógł znaleźć się ktoś podobny do niego.

N+: Pokazaliście jedną z kluczowych misji. Kończy się bardzo liniową sekwencją pościgu. Wygląda świetnie, ale czy nie gryzie się to z koncepcją otwartego świata?

PJ: Osobiście lubię skryptowane sekwencje, a dodatkowo uważam, że dawanie zbyt dużej wolności graczom nie zawsze się sprawdza. W przypadku misji kluczowych tworzymy pewną sytuację, ustalamy granice w obrębie których gracz musi dokonywać wyborów. Weźmy scenę pościgu, o której mówisz. Rico musi rzucić się w pogoń za trzema samochodami. Możesz polecieć do nich na spadochronie, ale gdybyś wcześniej nie rozwalił helikoptera, którym przyleciałeś w to miejsce, spokojnie dogoniłbyś nim oprychów. Dla nas wyzwaniem jest stworzenie widowiskowej sekwencji, która będzie bawiła gracza i wymagała od niego podejmowania szybkich decyzji. Dodatkowo myślimy nad tym, na co możemy pozwolić SI w takich sytuacjach. Kierowcy samochodów uciekających po zamarzniętym jeziorze mają tylko jeden cel – dotrzeć do łodzi podwodnej. Jak to zrobią? To już ich sprawa. Mogą jechać koło siebie, ale gdybyś wylądował na dachu jednego, kierowca mógłby na przykład zatrzymać auto, żebyś nie dał rady doścignąć pozostałych. SI w każdej sytuacji przeliczy sobie co jej się najbardziej opłaca i na tej podstawie podejmie stosowne działania. Dlatego nawet przy skryptowanych akcjach możesz mieć problem z zobaczeniem tego samego zachowania dwa razy.

N+: Dziękujemy za rozmowę. ■■





PIXELBRITIES

CZYLI SŁÓW PARĘ O AKTORACH W GRACH VIDEO

W raz z gwałtownym rozwojem gier w każdym niemal aspekcie, od grafiki i dźwięku poczynając, na próbach opowiedzenia coraz bardziej złożonych historii skończywszy, w pewnym momencie stało się oczywiste, że zestaw programista – grafik – dźwiękowiec nie wystarczy do stworzenia wypasionego produktu. Plamy pikseli królujące na ekranach w latach osiemdziesiątych zaczęły być zastępowane pełnokrwistymi postaciami, otrzymały od swych twórców twarze, osobowości, w końcu – także głosy. Nic więc dziwnego, że producenci gier zmuszeni byli skorzystać z usług owej, dziewiczej dla nich, grupy zawodowej – aktorów.

Proceder zatrudniania profesjonalnych aktorów w grach miał oczywiście swoje plusy i minusy. Te pierwsze są dosyć oczywiste – możliwość stworzenia bogatszych i pełniejszych bohaterów, zastąpienie nieartykułowanych pisków i bzyczeń profesjonalnym dubbingiem, często także znana twarz pozwalająca lepiej wypromować produkt. Ten ostatni zabieg był zresztą stosowany już wcześniej, w latach 80. – żeby wspomnieć choćby o pozowanym zdjęciu Fabio (model i zarazem mokry sen amerykańskich kur domowych – pamiętacie „Brygadę Acapulco"?) na okładce NESowej gry Wizards & Warriors 2. Dość wcześnie zrodził się także trend wykorzystywania wizerunku gwiazd sportu czy estrady w promocji danej gry, co więcej – zdarzały się gry w całości poświęcone takiemu gwiazdorowi (jak choćby Michael Jackon's Moonwalker czy późniejsze Shaq Fu), nie wspominając o grywalnych adaptacjach popularnych filmów, zawierających zazwyczaj mniej lub (rzadziej) bardziej wiernie odtworzone facjaty występujących w nich aktorów. Jednak na prawdziwe wykorzystanie talentu zatrudnianych artystów trzeba było jeszcze poczekać.

Wspomniałem o wadach zatrudniania w grach aktorów – oczywiście takowe też istnieją. Podstawową był na początku nieunikniony wzrost kosztów produkcji programu. Jednak, wobec ciągłego, przeraźliwie dynamicznego rozwoju technologii używanej do tworzenia gier, było to tak czy siak nie do uniknięcia. Drugą, nieco bardziej iluzoryczną wadę stanowiła konieczność zerwania z przyzwyczajeniami graczy. Zdarzało się bowiem, że twórcy – w pogoni za postępem – zastępowali postać znaną i lubianą, jako garść pikseli, aktorem, co nie zawsze wypadało najlepiej. Nie powiódł się taki zabieg chociażby w przypadku serii przygodówek Gabriel Knight (nota bene: ładnie prezentującej rozwój grafiki w grach – w pierwszej części postacie były rysowanymi bitmapami, w drugiej zastąpili je digitalizowani aktorzy, w trzeciej zaś trójwymiarowe bryły). Ale przejdźmy do meritum i spróbujmy odpowiedzieć na pytanie: Kiedy właściwie zatrudnianie aktorów stało się normą w branży gier?

W dużej mierze stało się to za sprawą wprowadzenia i upowszechnienia się płyty CD jako nośnika danych w pierwszej połowie lat 90. Autorzy, nieograniczeni już pojemnością dyskietki czy kartridża, dostali nagle możliwość wyposażenia swych produkcji w bogatą oprawę dźwiękową, w tym także w pełni udźwiękowione dialogi. A skoro już postać ma mówić, to wypadałoby jednak, żeby głos został dostarczony przez profesjonalistę, a nie panią sprzątaczkę po godzinach. No to dajemy ogłoszenie:

AAAAKTORA DO GRY ZATRUDNIĘ

Gatunkiem, który jako jeden z pierwszych doczekał się gwiazdorskich obsad, były – jak nietrudno się domyślić – gry przygodowe. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę że 90% czasu rozgrywki zajmuje w nich gadanie, rzec można, że aż się o to prosiły. Oczywiście nie od początku można było pozwolić sobie na zatrudnianie gwiazd z czołówki, co nie znaczy, że tu i ówdzie nie przewinęło się znane nazwisko. Znany m.in. z kultowego „Rocky Horror Picture Show" aktor charakterystyczny Tim Curry obdarzył głosem wspomnianego już Gabriela Knighta, Robert Patrick, czyli pamiętny T-1000 z drugiego Terminatora, tchnął życie w bohatera The Dig, a Eric Idle – jedna szósta Monty Pythona (hail to the kings!) – bezbłędnie odegrał Rincewinda w dwóch częściach Discworld. A można by wymienić jeszcze kilku.

Szybko jednak twórcy gier zauważyli, że nawet po nagraniu ścieżek dialogowych, na płycie nadal pozostaje sporo wolnego miejsca, a także – o zgrozo – można przecież wydawać tytuły na kilku krążkach. Dlaczego by więc nie przerzucić na ekran całego aktora, nie ograniczając się do jego wokalu… Tak

narodził się film interaktywny. Gatunek ten powszechnie – i w dużej mierze słusznie – uważany jest dziś za nieudany eksperyment i ślepą uliczkę w rozwoju gier. To prawda, bo pomimo rozbuchanej jak na owe czasy warstwy multimedialnej, o wiele więcej było w tych produkcjach filmu niż interakcji. Eksperyment – z pewnością. Nieudany – raczej tak, ale na swój sposób ciekawy. Zjawisko doprowadziło bowiem, oprócz uproszczenia i sprymityzowania rozgrywki i idiotycznej mody na upychanie gier na coraz większej liczbie płytek (rekord to chyba Black Dahlia, rozpychająca się na ośmiu płytach CD), także do wykorzystania na niespotykaną wcześniej ani później skalę „żywej" gry aktorskiej w grach. Wówczas to powstały takie tytuły, jak: Ripper – przygodówka z udziałem tak uznanych aktorów, jak: Christopher Walken, Paul Giamatti czy John Rhys-Davies; Tekwar z Williamem Shatnerem, Wing Commander 3 i 4 z Markiem Hamillem w roli głównej, czy wreszcie wspomniana już Black Dahlia, w której wystąpił sam Dennis Hopper.

Z czasem próby wkomponowania aktorów w wirtualne światy stawały się coraz bardziej pomysłowe. Znany przede wszystkim jako Doc Brown z „Powrotu do przyszłości" Christopher Lloyd został w grze Toonstruck zdigitalizowany i wlepiony do kreskówkowego świata, co stanowiło odwrócenie patentu znanego z filmu „Kto wrobił królika Rogera". Wraz z rozwojem grafiki 3D podjęto też pierwsze, nieśmiałe próby odtworzenia aktora jako w pełni sterowanej postaci, a nie tylko części nagranego zawczasu filmiku. Taką próbą było Apocalypse na PlayStation, szumnie reklamowana jako pierwsza gra z Brucem Willisem w roli głównej. Łysawy gwiazdor nie tylko użyczył swojej charyzmatycznej chrypy na potrzeby światłych monologów bohatera, pozwolił także grafikom wykonać cyfrową wersję swej fizjonomii i umieścić ją w grze. Co prawda z dzisiejszego punktu widzenia owa pokryta rozmytą teksturą bryła bardziej przypomina martwą naturę, niż podobiznę słynnego aktora, ale wypada docenić starania. Zresztą, przypadek nie okazał się odosobniony – tytułów promowanych swym nazwiskiem doczekali się także m.in. Jet Li, Jackie Chan, Vin Diesel i Dwayne „The Rock" Johnson.

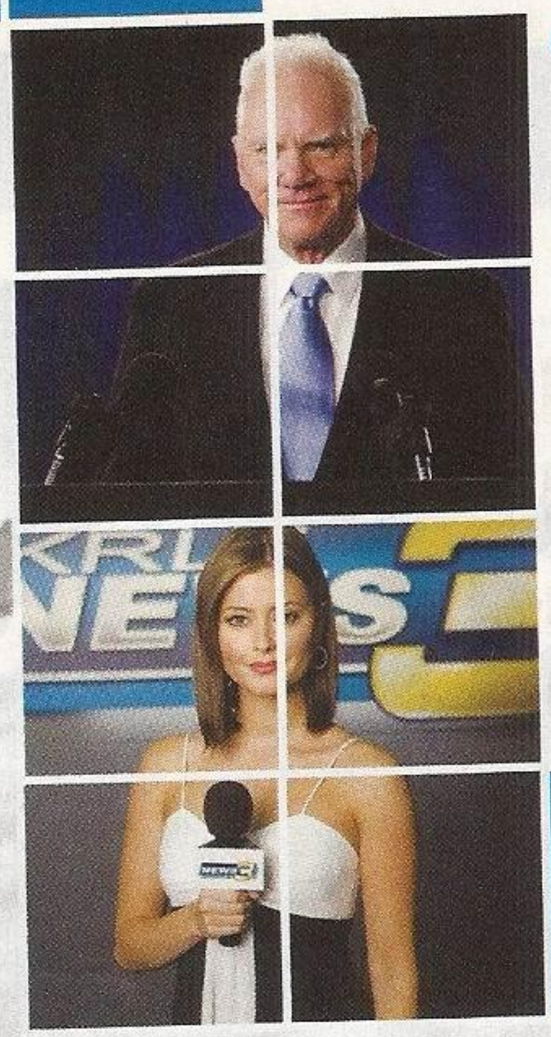
KASTING ZAMKNIĘTY?

Tendencja do promowania gier przy użyciu nazwisk gwiazd ekranu nieco zanikła, choć oczywiście zatrudnianie profesjonalnych aktorów przez twórców gier nie zniknęło wraz z zejściem śmiertelnym interaktywnych filmów – wprost przeciwnie, stało się normą. Choć wraz z rozwojem grafiki, zaczęto odchodzić od umieszczania w grach digitalizowanych podobizn aktorów, na rzecz postaci tworzonych od zera przez grafików, na listach płac nadal można doszukać się rozpoznawalnych nazwisk. Ot, weźmy trzy losowe tytuły wydane w zeszłym roku: Fallout 3, Gears of War 2, Turok. W pierwszym oczywiście otrąbiony wszem i wobec występ Liama Neesona, a do tego starzy wyjadacze dużego i małego ekranu: Malcolm McDowell i Ron „mogę grać jaskiniowca bez charakteryzacji" Perlman. W Gearsach może nieco mniej popularny, acz w pewnych środowiskach kultowy John Di Maggio, znany przede wszystkim jako socjopatyczny robot Bender z „Futuramy". Na koniec Turok – słaba gra z imponującą obsadą: ponownie Ron Perlman, a do tego Timothy „powiedzmy że Hitman" Olyphant, Donnie „new kid on the block" Wahlberg i William Fichtner. Oczywiście, niejako poza aktorskim mainstreamem, wykształciło się spore grono aktorów wyspecjalizowanych w występach w grach video, wśród których zdarzają się – co ciekawe – aktorzy niegdyś popularni, którzy wobec braku ofert od wytwórni filmowych, rozsmakowali się w pracy przy grach. Przykład? Proszę bardzo – Dwight Schultz. Pamiętacie może kto to taki? Znany swego czasu aktor telewizyjny, któremu największą popularność przyniosła rola lekko niezrównoważonego kapitana Murdocka w kultowej „Drużynie A". Facet zdecydowanie odnalazł swoje powołanie w branży gier, i jak dotąd użyczał swego głosu w niemal czterdziestu produkcjach (w tym takich klasykach, jak Fallout 2, Psychonauts czy Killer 7). Ot, taki mały salon odtrąconych, choć wcale nie podrzędnych artystów.

NAPISY KOŃCOWE

Jako się rzekło, zatrudnianie mniej lub bardziej znanych, ale niemal zawsze profesjonalnych aktorów do gier nie jest już żadną fanaberią – jest standardem, stanowiącym zresztą kolejny mały pokaz jak długą drogę przeszły gry w ciągu ostatnich kilkunastu lat i jak bardzo zmieniło się ich postrzeganie przez tzw. „szeroką publikę". Niegdyś każde zaproszenie do występu w grze aktor miał prawo traktować z duża dozą podejrzliwości i obawy, czy przypadkiem jego talent właśnie nie jest rozmieniany na drobne. Dziś role w wysokobudżetowych produkcjach przyjmowane są z pocałowaniem ręki, a odtwórcy ról popularnych postaci cieszą się nierzadko większym uznaniem i rzeszą wiernych fanów, niż niejeden znany aktor filmowy. Słusznie zresztą, bo nierzadko odwalają lepszą niż tamci robotę.

Co do trendu promowania gier słynnymi nazwiskami – nadal trzyma się on mocno np. w grach sportowych, tudzież muzycznych. Twórcy innych gatunków jakoś nie czują potrzeby wywalać na okładki nazwisk co bardziej znanych osobników, którzy podłożyli w ich grze głos, czy ruchy. Może to i dobrze... Przynajmniej uniknęliśmy znanego nazbyt dobrze z przemysłu filmowego sposobu zatwierdzania nowych produkcji w stylu: „Nie wiem o czym będzie, ale zagra w nim Tom Cruise". //DrMax



GWIAZDORSKI RTS

Jedną z wyjątkowych pod tym względem serii, które do dziś nie wyzbyły się tendencji do wykorzystywania filmików z udziałem mniej lub bardziej znanych aktorów, jest oczywiście Command & Conquer, a także jej uroczo głupkowata młodsza siostra – Red Alert. Przez wyświetlane pomiędzy misjami przerywniki przewinęli się w ciągu ostatnich kilkunastu lat tak zasłużeni aktorzy, jak: Billy Dee Williams, Michael Ironside, Michael Biehn, James Earl Jones, Udo Kier czy Peter Stormare. Co prawda żaden z nich za swoje kreacje w grach Westwoodu raczej nie wróci do domu z Oscarem, ale przynajmniej widać, że dobrze się bawili na planie, dostarczając graczom chwile wytchnienia i sporo (zamierzonego na szczęście) śmiechu.

GWIAZDY PL

Trend coraz powszechniejszego zatrudniania profesjonalnych aktorów w grach nie ominął także naszego grajdołka. Oczywiście, z racji nieporównanie mniejszej liczby własnych produkcji, rzecz dotyczy zazwyczaj rutynowych już niemal spolszczeń zachodnich tytułów (choć nie tylko, żeby wspomnieć tylko o roli Kazimierza Kaczora w Księciu i Tchórzu). Na tym poletku branża przerobiła już nielichą listę nazwisk, żeby wymienić tylko kilka: Piotr Fronczewski, Wiktor Zborowski, Zbigniew Zamachowski, Marian Opania, Janusz Gajos, czy niekwestionowany lider polskiego voice-actingu Jarosław Boberek. Lokalizacje jak lokalizacje – czasem wypadają lepiej, innym razem gorzej lub dużo gorzej – na każde świetne spolszczenie (pamiętne Planescape: Torment, czy ostatnie przygody Sama i Maxa) przypada zazwyczaj dwadzieścia słabiutkich (Alone in the Dark, czy uberdrewniane Hopkins FBI). W dodatku, z jakiegoś powodu w przypadku polskich aktorów bardziej powszechny jest tzw. „syndrom Paździocha" (jeśli nie wiecie o co chodzi, polecam obejrzeć dzieło kinematografii pt. „Wiedźmin"... albo może lepiej nie), czyli niemożność oddzielenia głosu, czy wizerunku aktora, od roli, z którą jest najlepiej kojarzony (a słysząc charakterystyczne wokale Fronczewskiego czy Kaczora trudno nie wyobrazić sobie owych panów wytężających struny głosowe w studio). Dobrze jednak, że – podobnie jak na Zachodzie – udzielanie się w grach video przestało być postrzegane jako obciach. No i zawsze lepsze to, niż zatrudnianie krewnych, znajomych i pani z mięsnego.

BATMAN ARKHAM ASYLUM

INFO
DEVELOPER: ROCKSTEADY
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: LATO 2009
KONSOLA: X360, PS3

PO SUKCESIE MROCZNEGO RYCERZA BATMAN I JOKER NA NOWO ZAISTNIELI W ŚWIADOMOŚCI MASOWEGO ODBIORCY. NIC DZIWNEGO, ŻE ZNALEŹLI SIĘ CHĘTNI, BY ZAROBIĆ NA ICH POPULARNOŚCI

Arkham Asylum nie ma nic wspólnego z filmem Christophera Nolana. To zupełnie inna historia, postacie o wiele bardziej przypominają swoje komiksowe odpowiedniki, a klimat jest bliższy dziełom Tima Burtona i powieściom graficznym z Nietoperzem w roli głównej. Prawa do stworzenia gry opartej na „Dark Knight" należą do Electronic Arts, Eidos musiał zadowolić się „jedynie" dostępem do całego uniwersum komiksów i kreskówek z Batmanem. Przynajmniej dzięki temu nikt nie powie o Arkham Asylum, że jest kolejną lipą na filmowej licencji. Autorzy nie musieli składać gry w pośpiechu na kolanie, od początku znali całą fabułę, a nawet mieli na nią wpływ, co byłoby niemożliwe przy produkcji gry na podstawie filmu. Scenariusz napisał Paul Dini, producent animowanego serialu o Batmanie. Ekipa Rocksteady zaprosiła go na tydzień do swojego studio, gdzie dowiedział się wielu ważnych informacji na temat projektowania i tworzenia gier oraz sposobów przedstawiania fabuły. Wszystko po to, by mógł przygotować wciągającą historię mając na uwadze co developerzy są w stanie skodować, a co negatywnie mogłoby odbić się na rozgrywce.

POWAŻNA SPRAWA

Tytuł gry i ogólny zarys fabuły są trochę mylące, bo natychmiastowo kojarzą się z komiksem „Azyl Arkham: Poważny dom na poważnej ziemi". Podobnie jak w tamtej historii, również w grze Rocksteady Batman zostaje zwabiony przez Jokera do najsłynniejszego więzienia-szpitala psychiatrycznego, gdzie przetrzymywani są najniebezpieczniejsi kryminaliści i najwięksi wrogowie Nietoperza. Z tego, co zauważyłem na pokazie, są to jednak dwie zupełnie różne historie, co może być dla niektórych sporym rozczarowaniem. W komiksie pokazano zamaskowanego bohatera ocierającego się o szaleństwo, odchodzącego od zmysłów z każdym kolejnym krokiem postawionym w korytarzach upiornego zakładu. Gra nie jest nawet w połowie tak mroczna, bardziej kojarzy się z animowanym „Batman: The Animated Series". Ale czego innego można było się spodziewać, skoro scenariusz napisał Dini? Rocksteady poszli za ciosem i zaprosili do współpracy przy nagrywaniu głosów Kevina Conroya i Marka Hamilla, czyli animowanego Batmana oraz Jokera. Obaj panowie od 1992 roku wcielają się w te postacie i doskonale wiedzą, jak sprawić, by brzmiały przekonująco. Można się o tym przekonać już po kilku minutach aktywnego uczestniczenia w intro gry.

SZALONA EKIPA

Batman przywozi Jokera do Arkham, ale upiera się, żeby go eskortować razem ze strażnikami. Nie podoba mu się, że klaun tak łatwo dał się złapać, praktycznie poddał się bez walki. Scenka filmowa niezauważalnie przechodzi w grę i przez moment nie wiadomo dlaczego bohater się nie rusza. Gracz przejmuje kontrolę, może podejść bliżej więźnia, albo sprawdzić co dzieje się z boku. Na przykład przyjrzeć się bandzie zbirów prowadzonych do cel. Joker w tym czasie naśmiewa się ze wszystkich, złośliwie komentuje i sprawia wrażenie, jakby zupełnie niczym się nie przejmował. To prawdziwy świr, Hamill wykreował postać totalnie przerażającego psychopaty, dzięki czemu od pierwszych minut chce się zobaczyć, jak potoczy się fabuła i jakie nieprzyjemności spotkają Batmana, gdy Joker lada moment ucieknie, a bohater rzuci się za nim w pogoń.

Jeszcze w trakcie intro bohater spotyka olbrzymiego Killer Croca. O ile Nietoperz i szalony klaun wyglądają zupełnie jak w komiksach, tak Croc bardziej przypomina Berserkera z Gears of War i gdyby nie te wielkie zęby, można byłoby się pomylić. Okazuje się, że niektórzy przeciwnicy zostali zaprojektowani od nowa, a chyba największą metamorfozę przeszła Harley Quinn. Wysokie buty, krótka spódniczka, gorset i obroża na szyi to zupełnie nowy styl pomocnicy Jokera. Odważna

NIEKTÓRZY PRZECIWNICY ZOSTALI ZAPROJEKTOWANI OD NOWA, A CHYBA NAJWIĘKSZĄ METAMORFOZĘ PRZESZŁA HARLEY QUINN. WYSOKIE BUTY, KRÓTKA SPÓDNICZKA, GORSET I OBROŻA NA SZYI, TO ZUPEŁNIE NOWY STYL POMOCNICY JOKERA

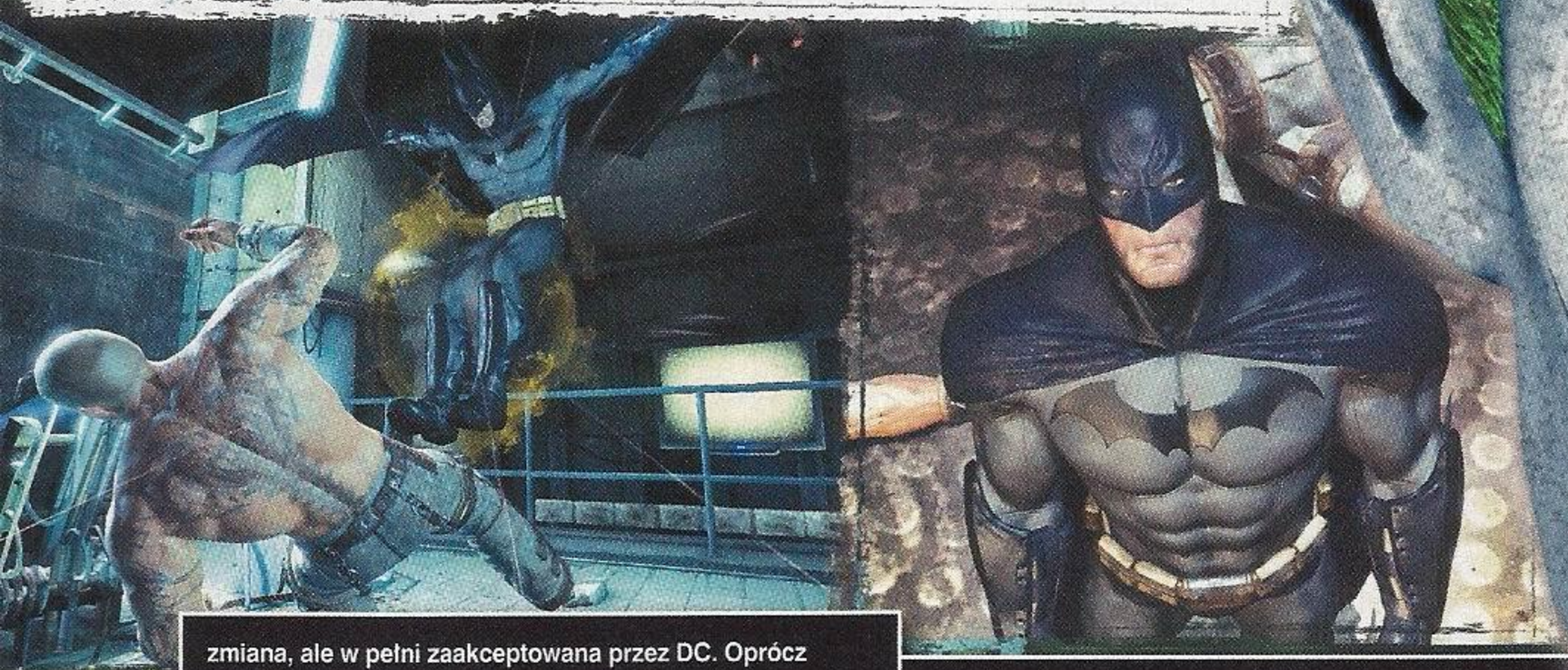
☐ Ciche nie-zabójstwo w pełnej krasie. Batman nie zabija przeciwników, a gdy jakiemuś zdarzy się wpaść do pomieszczenia wypełnionego gazem, Nietoperz zrobi wszystko, żeby go uratować. A później go znokautuje.

☐ Pomocnica Jokera, czy kochanka? Nigdy nie myślałem, że mógłby się on nią interesować, ale nowa Harley Quinn rządzi. Dziewczyna jest gorąca i stuknięta. Perfect combo.

BATINSPIRACJE

Mając na pokładzie takie osobowości, jak Paul Dini, Kevin Conroy oraz Mark Hamill autorzy gry nie mogli ominąć szerokim łukiem animowanego Batmana – serial, w którym po raz pierwszy pojawiła się Harley Quinn. Pomocnica Jokera dopiero później zadebiutowała na kartkach komiksu. Twórcy Animated Series wzorowali się na filmie Burtona, ale Bruce'a Wayne'a przedstawili inaczej niż słynny reżyser. Pokazali go jako twardego, nieustępliwego, bardzo inteligentnego i poważnego gościa. W grze raczej nie zobaczymy Bruce'a, swoje drugie życie Batman pozostawił za sobą wkraczając do więzienia Arkham.

Dzieło Rocksteady nie jest aż tak mroczne, by było wyłącznie dla dorosłych, ale podobnie jak animowany serial, na pewno nie jest skierowane do młodszych odbiorców. Zadowoli za to starszych graczy, którym krew do szczęścia wcale nie jest potrzebna. Liczy się relacja Joker-Batman. Przed zagraniem warto oczywiście przeczytać komiks „Azyl Arkham", a także zagrać w Manhunt, Kroniki Riddicka oraz naturalnie BioShocka. Batman jest jednak od nich lżejszy.



zmiana, ale w pełni zaakceptowana przez DC. Oprócz Harley i Croca pojawią się również Zsazs, komisarz Gordon, Bane i Riddler. O innych postaciach autorzy na razie nie mówią, podkreślając jednak, że wrzucanie do jednej gry wszystkich przeciwników Batmana byłoby bezsensowne. Jest ich zbyt wielu, czy może chodzi raczej o to, że trzeba kogoś pozostawić na wypadek ewentualnego sequela?

DOM WARIATÓW

Tuż po zakończeniu intro człowiek prezentujący grę przeskoczył do misji, w której Batman musi odnaleźć i uratować porwanego komisarza Gordona. Nietoperz rozpoczyna ją na wysokiej skale, skąd widoczna jest północna część wyspy, na której znajduje się więzienie Arkham. Akcja gry będzie w całości toczyć się na wyspie, więc Mroczny Rycerz nie uda się do Gotham widocznego w oddali. Podobno najwięksi fani Batmana rozpoznają charakterystyczne budynki, a to nie jedyny smaczek, jaki przygotowali twórcy gry. Jeszcze w trakcie intro Joker naśmiewa się ze strażnika, którego Killer Croc kiedyś pozbawił ręki. Nikt nie złapie tego żartu poza osobami głęboko siedzącymi w temacie. Takich „atrakcji" będzie znacznie więcej. Dobrze, że autorzy dbają o najmniejsze detale, może również dzięki nim Arkham Asylum stanie się najlepszą grą o komiksowym superbohaterze.

Batman zeskakuje ze skały, a jego peleryna usztywnia się, dzięki czemu bohater może swobodnie szybować. Chroni ona również przed upadkiem, w razie potrzeby automatycznie otwierając się tuż przed uderzeniem o ziemię. Nietoperz ląduje na środku dużego dziedzińca, gdzie kręcą się strażnicy. Zupełnie na niego nie reagują, ale do każdego można podejść i zagadać dowiadując się conieco o sytuacji panującej na wyspie. Trochę mnie to zdziwiło, bo spodziewałem się,

Zbiry należą do gatunku karków pozbawionych mózgu. Czasami próbują wykorzystać różne przedmioty jako broń, wyrywają rury ze ścian albo małe szafki, ale i tak są bez szans.

że gra będzie kalką komiksu. Wiecie, mroczna atmosfera, samotny bohater przemierzający korytarze przerażającego więzienia. Klimat Arkham Asylum nie jest tak dołujący, a jeśli spodziewaliście się ścian pochlapanych krwią, to niestety pomyliliście adres. Gra w ogóle nie wydawała mi się przerażająca, przeciwnicy nie wskakiwali niespodzianie przez okna, nie gasły znienacka światła, rozgrywce nie towarzyszyły przeraźliwe dźwięki. Ciężko porównywać tę grę do Bio-Shocka, gdzie korytarze są zniszczone, ze ścian odpada tynk, różne przedmioty walają się po podłodze, niektóre miejscówki są zalane, a kable wysokiego napięcia zwisają z sufitu. Trochę żałuję, bo miałem nadzieję, że kultowy zakład dla obłąkanych będzie równie przerażający, co podwodny świat Rapture. Obstawiam, że tak już zostanie do końca gry. Z prostego powodu – nie chodzi o to, żeby gracz się bał. Ma poczuć się mocny kierując ruchami takiego twardziela, jak Batman.

SPARRING PARTNERZY

Bohater bez trudu radzi sobie w walce nawet z dziesięcioma przeciwnikami, pod warunkiem, że są oni lekko uzbrojeni. Rzucanie się na trzech typów z shotgunami to proszenie się o śmierć, Batman jest tylko człowiekiem i nawet jego kostium nie ochroni go przed dużą ilością ołowiu.

Podczas gry kamera ustawiona jest tak, że bohater znajduje się z lewej strony ekranu. Wystarczy jednak wbiec w pole widzenia sługusów Jokera, a kamera pojedzie do góry, by lepiej uchwycić walczących. Autorzy postawili sobie za cel uproszczenie obijania przeciwników, by dało się ich pokonać bez trudu, szybko i widowiskowo. W tym czasie zmienia się sterowanie – wychylając analoga w dowolnym kierunku gracz wskazuje Batmanowi, w którą stronę powinien zaatakować. Dzięki temu nie trzeba specjalnie ustawiać się, żeby zadać cios, można płynnie przeskakiwać od jednego oprycha do drugiego i w efektowny sposób sprowadzać ich na glebę. Czasami nad głową przeciwnika pojawia się coś, co wygląda jak dwa małe pioruny. Jest to ostrzeżenie, za ułamek sekundy wyprowadzi on cios, należy więc błyskawicznie nacisnąć Y/trójkąt aby zrobić unik.

Na początku gry nie potrzeba niczego więcej, żeby poradzić sobie z większością łobuzów, później jednak pojawiają się twardsi zawodnicy, na przykład z nożami, których trzeba ogłuszyć, żeby nie zostać pokrojonym. Właśnie w tym celu przygotowano atak peleryną.

NIE MA NAJMNIEJSZYCH WĄTPLIWOŚCI, ŻE JOKER BAWI SIĘ Z NIETOPERZEM. CAŁY CZAS OBSERWUJE GO OKIEM KAMERY I KOMENTUJE JEGO POCZYNANIA PRZEZ RADIOWĘZEŁ. ZUPEŁNIE NIE PRZEJMUJE SIĘ PRZY TYM LOSEM SWOICH SŁUGUSÓW

Po raz pierwszy przeciwnika z nożem Batman napotyka, gdy wykonuje misję poboczną polegającą na ratowaniu trójki lekarzy, wobec których Joker ma niecne plany. Każdy z nich znajduje się w innym pomieszczeniu, żeby się do nich dostać należy przebiec przez krótkie korytarze. Przechodząc przez nie w drodze powrotnej, już po uratowaniu lekarzy, bohater wpada na duże pudła z niespodzianką od szaleńca w fioletowym garniturze. Dwukrotnie znajduje w nich tylko sztuczne szczęki, które wydają irytujący dźwięk, a za ich zniszczenie Batman zdobywa dodatkowe punkty doświadczenia. Za trzecim razem pojawia się koleżka z nożem.

UCZCIWA WALKA

Nie ma najmniejszych wątpliwości, że Joker bawi się z Nietoperzem. Cały czas obserwuje go okiem kamery i komentuje jego poczynania przez radiowęzeł. Zupełnie nie przejmuje się przy tym losem swoich sługusów. Raczej nabija się z nich, że nie są w stanie poradzić sobie z jednym człowiekiem, co wyraźnie widać w momencie, gdy Batman pojawia się w dużej hali, gdzie bandziory uwięziły kilku lekarzy. Przeciwnicy są uzbrojeni w karabiny maszynowe, więc otwarta walka z nimi nie ma najmniejszego sensu. Trzeba znaleźć sposób, by wyeliminować ich jednego po drugim. Wystarczy jednak, by dowiedzieli się, że zostali zaatakowani, a wpadają w panikę i stają się bardziej podejrzliwi. Joker w tym czasie śmieje się z nich i odlicza ilu jeszcze zostało. Przez chwilę poczułem się jak w Manhunt, ale nawet jeśli Rocksteady wzorują się na tamtej grze, nie zamierzają zmieniać jej w brutalne show dla degeneratów. Przede wszystkim Batman nie zabija przeciwników, a nawet gdy ich obija, robi to tak, żeby z nosa nie poleciała im choćby kropelka krwi. Choć trzeba przyznać, że doskonale zna sztuki walki i pozbawia wrogów przytomności w bardzo bolesny sposób. W otwartej walce (jeden na dziesięciu) ostatniego trzymającego się na nogach naiwniaka traktuje ciosem

W domu takiego gospodarza, jak Joker atrakcji nigdy nie brakuje. Czasami trzeba kogoś uratować przed zagazowaniem, innym razem należy bronić Batmobilu przed bandą oprychów.

Przycisk Y/trójkąt odpowiada nie tylko za unik, ale również pozwala zabrać napastnikowi broń. Widzieliście Batmana okładającego przeciwnika rurą? Będzie okazja.

z kolana w szczękę, kopnięciem z półobrotu, albo potężnym podbródkowym, co kamera pokazuje z bliska (w zwolnionym tempie) niczym w Fight Night.

Ataki z przyczajki wyglądają na równie nieprzyjemne. Batman zeskakuje na ofiarę z wysokości ogłuszając ją na moment kopnięciem z obu nóg, a następnie usypia nieszczęśnika uderzając jego głową w ziemię. Auć.

WIDOCZNA OFIARA

Najlepiej nie dać się trafić w trakcie walki, gdyż każdy otrzymany cios przerywa combosa, co z kolei oznacza mniejszą liczbę punktów doświadczenia przyznanych za pokonanie zbirów. Punkty są o tyle ważne, że dzięki nim bohater uczy się nowych silniejszych ciosów, a także może usprawniać gadżety. Bez nich bardzo ciężko byłoby mu przeżyć, a w najlepszym wypadku musiałby godzinami wyczekiwać na dogodny moment, by zaatakować uzbrojonego przeciwnika.

We wspomnianej wcześniej dużej hali, gdzie bandyci uwięzili lekarzy, Batman musi pozostawać poza zasięgiem ich wzroku. Wysoko, tuż pod sufitem, znajdują się kamienne gargulce, na których bohater może przyczaić się przed atakiem. Musi jednak uważać, żeby nie dać się zauważyć, gdy przeskakuje z jednego na drugi. Zdziwiło mnie to, że miejsca te wcale nie są mocno zaciemnione, choć wydawało mi się, że chodzi o to, by kryć się w mroku. Może przeciwnicy widzą tylko na pięć metrów i dla nich faktycznie pod sufitem panuje ciemność, ale z perspektywy gracza jest to trochę inaczej przedstawione, przez co można łatwo spanikować myśląc, że przeciwnik zaraz dostrzeże bohatera. Być może wprowadzenie wskaźnika podobnego do tego zastosowanego kiedyś w Tenchu byłoby dobrym rozwiązaniem, ale może

BATWIDZĘ PRZEZ ŚCIANY

Tryb Detective Mode pozwala dostrzec przeciwników znajdujących się za ścianą. Dokładnie widać, w którym stoją miejscu, a także czy są uzbrojeni. Na tym screenie Batman wcale nie jest dla nich widoczny, odgradza go od nich cienka ściana, którą można posmarować wybuchowym żelem. Problem w tym, że w pomieszczeniu jest aż pięciu przeciwników, a tylko trzech stoi przy ścianie i tylko oni odczują skutki wybuchu. Można spróbować wbić się do środka na siłę, ale tym razem nie chodzi o to, żeby przeżył Batman, a pani doktor, która zaznaczona jest kolorem niebieskim. Trzeba obejść pomieszczenie naokoło i zobaczyć, czy przypadkiem druga ściana, przy której stoi pozostała dwójka zbirów przypadkiem nie nadaje się do wysadzenia. To akurat przykład prostej zagadki, jedynym wyzwaniem jest to, że trzeba pamiętać, by kucnąć przechodząc korytarzem wokół pomieszczenia. Ratowanie pani doktor to zadanie, któremu Batman musi poświęcić się zanim wróci do poszukiwania porwanego Gordona. Przyjaźń przyjaźnią, ale najważniejsze jest ratowanie zagrożonych cywili.

Lekarze zamknięci są w pomieszczeniu, do którego wdziera się trujący gaz. Trzeba szybko znaleźć sposób jak ich uratować. Włączenie wentylatorów może być dobrym pomysłem.

nie mam racji i gdy tylko porządnie ogram nowego Batmana, będę mógł pozytywniej wypowiedzieć się na temat zastosowanego systemu. Ma on nawet swoją nazwę. To Invisible Predator, czyli niewidzialny drapieżnik.

LEKKI PROBLEM

Siedząc na gargulcu można poczekać aż ofiara znajdzie się tuż pod nim i wykonać specjalny atak (nacisnąć w odpowiednim momencie przycisk). Batman wykona szybki manewr i po chwili nieszczęśnik będzie wisiał do góry nogami na lince przyczepionej do gargulca. Jeśli zobaczą go koledzy, natychmiast wpadną w panikę i mogą stanąć w kupie (źle) albo wejść do jednego z kilku pomieszczeń znajdujących się w hali (dobrze). W tym drugim przypadku warto spróbować posmarować ścianę albo dach pomieszczenia wybuchowym żelem, a następnie go zdetonować, a nuż uda się ogłuszyć kilku z nich.

Gdy wrogowie stoją w grupie, trzeba jakoś ich zachęcić do ruchu. Rzut Batarangiem w jednego z nich nie rozwiązuje problemu, pozostali szybko orientują się skąd nadleciała ostra niespodzianka i od razu posyłają serię z karabinów w tamtym kierunku. Co innego, gdy można skorzystać z wydającej dźwięk, usprawnionej wersji tego gadżetu. Wystarczy rzucić go tak, by usłyszał go jeden ze zbirów, co przyciągnie jego uwagę i sprawi, że odłączy się od towarzyszy.

Poradzenie sobie z pięcioma przeciwnikami w dużym pomieszczeniu to kaszka z mleczkiem. Później, gdy mały teren patroluje ośmiu, czy nawet dziesięciu łotrów, trzeba poświęcić trochę czasu na obmyślenie strategii ataku. Na szczęście Batman porusza się szybko dzięki linie z hakiem, dlatego czasami warto nawet pokazać się przeciwnikowi zwabiając go w pułapkę. SI nie prezentowało się nie wiadomo jak dobrze, w myśl zasady, że to bandyci mają mieć problemy z przeżyciem, a nie superheros. Oczywiście Batman potrafi również po cichu rozprawić się z zagrożeniem. Nie ma problemu, by zakraść się do ofiary i przydusić ją aż straci przytomność. Pozostali mogą stać nawet dwa metry obok, ale niczego nie zauważą jeśli patrzą w innym kierunku.

Gorzej, gdy Nietoperzowi nie uda się uciec i zostanie zabity. Uproszczenia w stylu Vita Chambers nie znalazły się w grze, trzeba zaczynać od checkpointa i eliminować wszystkich przeciwników od samego początku. To dobry pomysł, zbyt łatwo przecież być nie może.

ŁADNA LALA

Z wysokości wszyscy przeciwnicy wyglądają tak samo i ciężko dostrzec, jaką bronią dysponują. Z pomocą przychodzi tak zwany Detective Mode. W tym trybie widzenia uzbrojeni w broń palną zaznaczeni są czerwonym kolorem, pozostali na niebiesko, co wystarczy, by w ułamku sekundy ocenić czy można wdać się w otwartą walkę.

Dopiero z bliska widać, jak fachowo wyglądają przeciwnicy. Niektórzy mają ogromne tatuaże na pół pleców, albo jakieś napisy na klatkach piersiowych, inni pomalowali twarze, albo zrobili sobie krótkiego irokeza. Daleki jestem od stwierdzenia, że autorzy zadbali o duże zróżnicowanie przeciwników, ale z drugiej strony widziałem tylko niewielki fragment gry, więc nie zwracałem uwagi na ten element. Podoba mi się ogólny wygląd zbirów – napakowane „szafy" z zakazanymi gębami i niezłą mimiką twarzy. Wyraźnie widać, jak bardzo ich boli, gdy dostaną cios z metalowej rękawicy.

Ogólnie gra już teraz wygląda bardzo dobrze, widać, że programistom udało się wykorzystać moc drzemiącą w silniku Unreal 3. Przede wszystkim jednak ogromny plus należy się nie za liczbę przerzucanych polygonów, czy efekty graficzne, a za styl, kolorystykę, delikatne nawiązania do gotyku i filmów Tima Burtona. „Mroczny Rycerz" podobał mi się (Marcel mówi, że to dno, chętnie powie Wam dlaczego), ale mimo wszystko uważam, że Batman lepiej sprawdza się w klimatach mrocznej baśni. Wystarczył jeden rzut okiem na ponure budynki północnego kompleksu Arkham (ogród botaniczny, zakład karny) i dziedziniec w kilku miejscach wyglądający jak cmentarz, żebym pozytywnie nastawił się do gry. Zresztą samo intro pokazuje, że autorzy

☐ Killer Croc przypomina Berserkera z Gears of War. Obie gry napędza ten sam silnik, więc może stąd wynika podobieństwo. W każdym razie drań ma fachową mimikę pyska.

☐ Okazuje się, że intro wcale nie musi być dynamiczne. Wystarczy, żeby było interaktywne i trzymało w napięciu. Gdy w windzie gaśnie światło, strażnicy autentycznie robią w portki.

☐ Fight Night Batman Special Edition, czyli efektowne finishery na zakończenie walki. Bójki nie są trudne, ale fajnie mieć to poczucie wielkiej siły i przewagi nad grupką zbirów.

W GRZE RACZEJ NA PEWNO ZABRAKNIE TRYBU KOOPERACJI. AUTORZY MAJĄ NIENAJLEPSZE ZDANIE NA TEMAT ROBINA I NIE CHCIELIBY GO WIDZIEĆ W TAKIM MIEJSCU, JAK WIĘZIENIE ARKHAM. NIE POJAWI SIĘ NAWET ALFRED

☐ Joker uwięził trzech lekarzy. Po co to zrobił? Tego nie wie nikt. Generalnie nie wiadomo o co mu chodzi. Pewnie chce upokorzyć Batmana, a na końcu i tak będzie się śmiał.

wiedzą co robią. Ulice skąpane w deszczu, mrok ledwo rozświetlany blaskiem neonów, odrapane, krzywo wybudowane kamienice, to właśnie świat Batmana. W takich miejscach wygląda jakby był ich integralną częścią i doskonale pasuje również do Arkham. Kto wie, może powinien tam zamieszkać na stałe…

MAŁE SEKRETY

W grze raczej na pewno zabraknie trybu kooperacji. Autorzy mają nienajlepsze zdanie na temat Robina i nie chcieliby go widzieć w takim miejscu, jak więzienie Arkham. Nie pojawi się nawet Alfred, Batman komunikuje się wyłącznie z Oracle, córką komisarza Gordona. Wymieniają się ważnymi informacjami, dziewczyna stara się w miarę możliwości podpowiadać. Oczywiście nie miałbym nic przeciwko, gdyby była drugą grywalną postacią, ale koncepcja gry, zabawa w skradanie się i czajenie się w ciemnych miejscach gdzieś wysoko pod sufitem, nie komponują mi się z koopem.

Jeszcze bardziej komiksowy klimat wprowadzają przemyślenia Nietoperza odnośnie miejsc i sytuacji, w których się znajduje albo na temat przeciwników. Dobry pomysł na wykorzystanie talentu Kevina Conroya, a przy okazji umożliwiający lepsze poznanie bohatera. Inna sprawa, że Batman naprawdę niczego się nie boi i przy każdej okazji przypomina napotkanym postaciom kto tu rządzi. Okaże się jaki będzie twardy, gdy spotka Killer Croca i innych bossów. Walki z nimi to wielka tajemnica, którą Rocksteady nie są jeszcze gotowi podzielić się ze światem.

SUPER HEROS

Północna strona wyspy to tylko dwadzieścia procent całości, nie zabraknie okazji do przemykania szybami wentylacyjnymi, szukania śladów (patrz ramka), wysadzania ścian w celu znalezienia tajnego przejścia, a także zaliczania tak zwanych Riddler Challenges – to specjalne zadania, które da się wykonać dopiero po rozwiązaniu zagadki pozostawionej przez Riddlera – jej treść wyświetla się automatycznie na górze ekranu. Więcej na ten temat napiszemy, gdy dostaniemy do testów wersję beta.

Po tym, co zobaczyłem, nie mam wątpliwości, że Arkham Asylum będzie najlepszą od lat grą o komiksowym superherosie. Nie znam fabuły, ale po mocnym początku (i pewnej scenie z Gordonem, o której nie zamierzam pisać, bo i tak nie wierzę, że to może być prawda) oraz po tym, co reprezentuje Joker, już dziś chciałbym zobaczyć, jak potoczą się losy jego oraz Batmana. Oby tylko gra nie okazała się żartem. Chyba, że zabójczym. //Mielu

BATMAN NA TROPIE

Detective Mode ponownie w pierwszoplanowej roli. Batman trafił na dziedziniec północnej części Arkham i nie ma pojęcia dokąd Joker uprowadził Gordona. Przy Batmobilu znalazł jednak ślad – tabakierkę, którą Barbara (Oracle) podarowała ojcu. Dalsza obserwacja terenu pozwala ustalić dokąd zaprowadzono komisarza. Batman przechadzając się po okolicy zauważa kilku nieuzbrojonych zbirów. Postanawia efektownie wejść do walki, dlatego wspina się na niewysoką wieżę i z niej zeskakuje prosto na zaskoczonego przeciwnika. Jednego mniej na wejściu, reszta pada po chwili. Kręcący się po okolicy sługusi Jokera stawiają jakieś konstrukcje, próbują zabić deskami wejścia, a nie wiadomo o co im dokładnie chodzi.

Tryb Detective Mode przydaje się do rozwiązywania „zagadek". W dużej sali wypełnionej dymem Batman musi włączyć wentylatory. Z góry nie widzi jednak włączników, gdyż widoczność ogranicza dym. Wystarczy aktywować DM, zlokalizować kabel, a później już bez trudu odnajdzie się również i włączniki. Łatwizna na początek, oby dalej było trudniej.

INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: JESIEŃ/ZIMA 2009
KONSOLA: XBOX 360, PS3

FIGHT NIGHT round 4

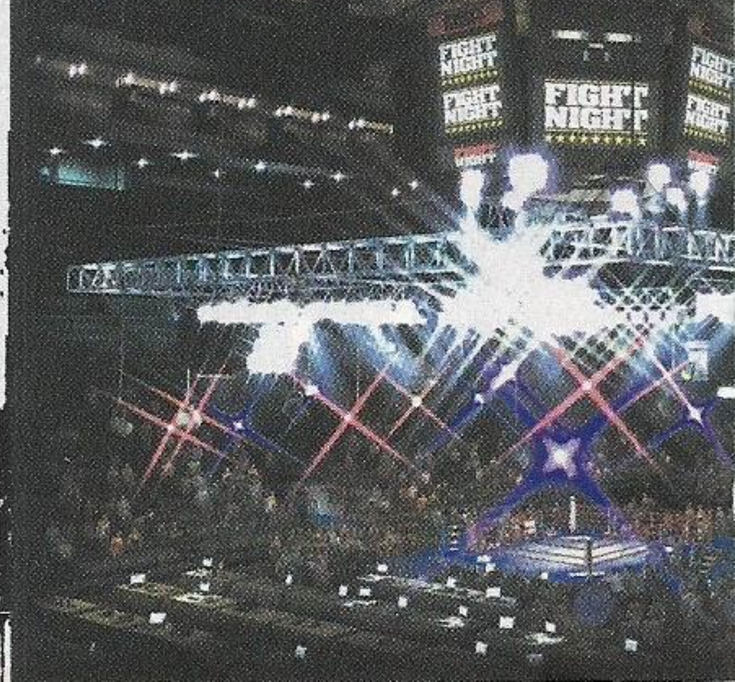
ALI VS. TYSON – POJEDYNEK WSZECH CZASÓW, MARZENIE DONA KINGA I FANÓW BOKSU NA CAŁYM ŚWIECIE, ODBĘDZIE SIĘ NA KONSOLACH. KTO WYGRA? GRACZE, OCZYWIŚCIE

Od premiery świetnego Fight Night Round 3 na konsole nowej generacji właśnie mijają trzy lata – developerzy z Electronic Arts długo kazali nam czekać na jakiekolwiek wieści o kolejnej części najlepszej i najbardziej przystępnej gry bokserskiej na konsolach. Przyjrzyjmy się co planują zmienić i usprawnić w zbliżającej się wielkimi krokami Fight Night Round 4.

WIĘCEJ BOKSU W BOKSIE

Poprzednia część była bardzo grywalna, ale mimo wszystko ciężko ją było uznać za „symulator" boksu. Wpływ na to miał przede wszystkim silnik gry, który premiował parowanie ciosów i wyprowadzanie tak zwanych haymakerów, Jeff Atienza, kierownik produkcji Fight Night Round 4 mówi: *Kiedy zaczynaliśmy planować Round 4, naszym celem było uczynienie z niej najbardziej realistycznej adaptacji tego sportu. Wprawdzie Round 3 było świetną grą, ale nie było bardzo wierne boksowi. W rzeczywistości nie ujrzysz kogoś próbującego odbić nadlatujący cios przeciwnika, więc nie będzie tego także w Round 4 – znany z Round 3 system parowania ciosów nie znajdzie się w grze. Obrona przed ciosami będzie opierała się głównie na unikach, które skutecznie wykonane stworzą okazję do wyprowadzenia potężnego haymakera. Aby skutecznie walczyć w Round 4 będziesz musiał używać całego arsenału defensywnych zagrań bokserskich – uników całym ciałem i głową, skracania i wydłużania dystansu, sidestepów oraz specyficznych umiejętności swojego boksera.* To najważniejsza ze zmian, która pociągnęła za sobą cały szereg kolejnych – dużo większy nacisk ma być położony na poruszanie się w ringu, które w Round 3 było potraktowane marginalnie i bokserzy głównie stali naprzeciw siebie i okładali się potężnymi ciosami. Głos ma Jeff: *W Round 3 ograniczenia silnika gry nie pozawalały na to, by bokserzy za bardzo się do siebie zbliżyli, a z drugiej strony także na trzymanie dystansu w walce. W Round 4 umiejętne korzystanie z przestrzeni na ringu będzie odgrywało o wiele ważniejszą rolę. Na przykład bokserzy jak Muhammad Ali będą wykorzystywać swoją szybkość poruszania się i długi cios prosty do utrzymywania przeciwnika na dystans przez większość starcia. Będą go w ten sposób męczyć i w efekcie „otwierać" na potężne kombinacje ciosów.* Kolejną kwestią

■ Kibiców niewielu, ale być może przybędzie ich do czasu rozpoczęcia main eventu. Mamy nadzieję, że będą bardziej zaangażowani w doping, niż w Round 3.



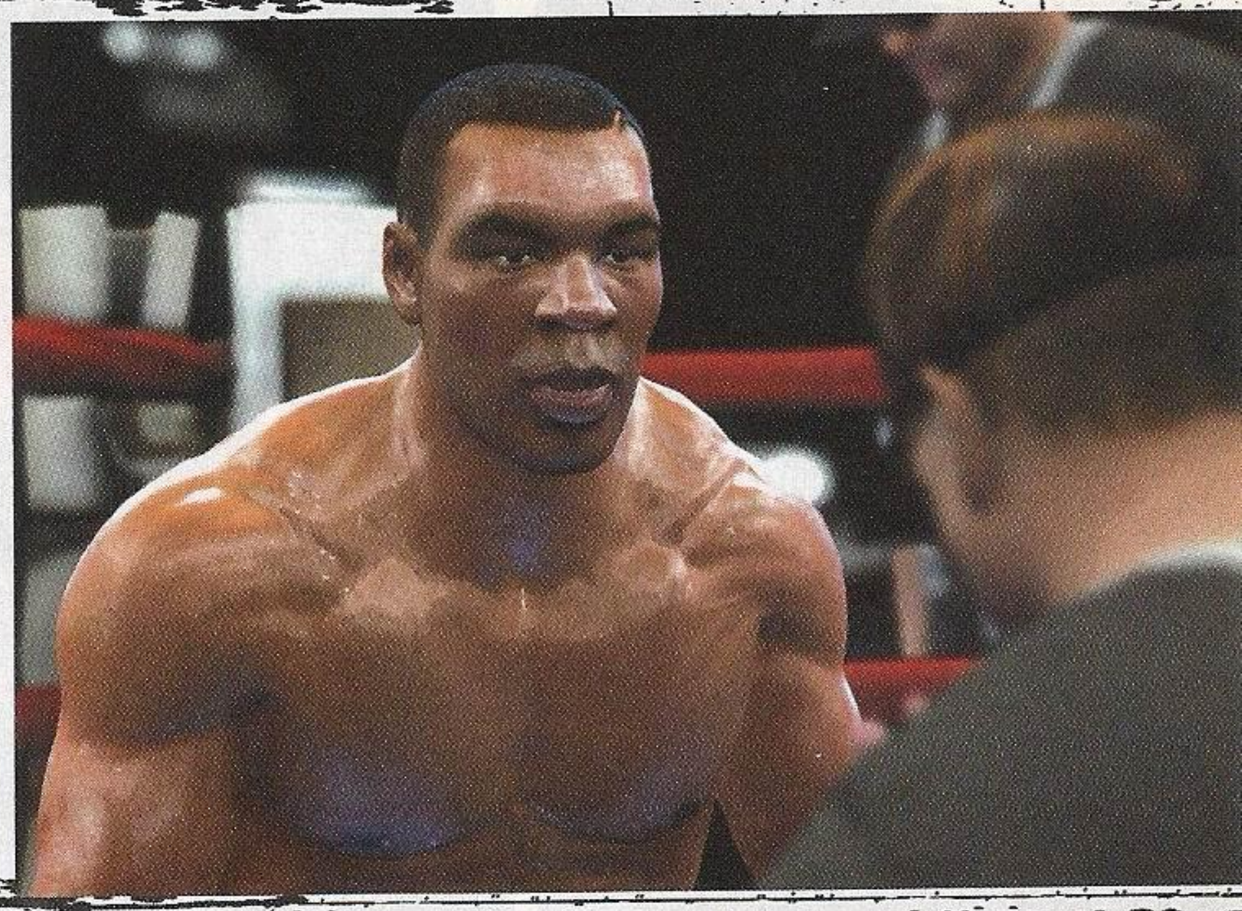
jest garda bokserów, w Round 4 nie będzie ona nieprzebijalna – im więcej ciosów spadnie na blok przeciwnika, tym większe będzie prawdopodobieństwo, że przebiją gardę i dojdą do celu. Dlatego kurczowe trzymanie gardy będzie złym pomysłem, zwłaszcza na krawędzi nokautu. Oczywiście nadal będzie możliwe znokautowanie przeciwnika jednym ciosem, nawet pierwszym w walce, ale też gra ma być mniej przewidywalna i lepiej wyważona – podobno uda się nawet doprowadzić walkę do rozstrzygnięcia przez decyzję sędziów, co w Round 3 było tak rzadko spotykane, jak przetrwanie przez Gołotę pierwszej rundy.

PODEJŚCIE TAKTYCZNE

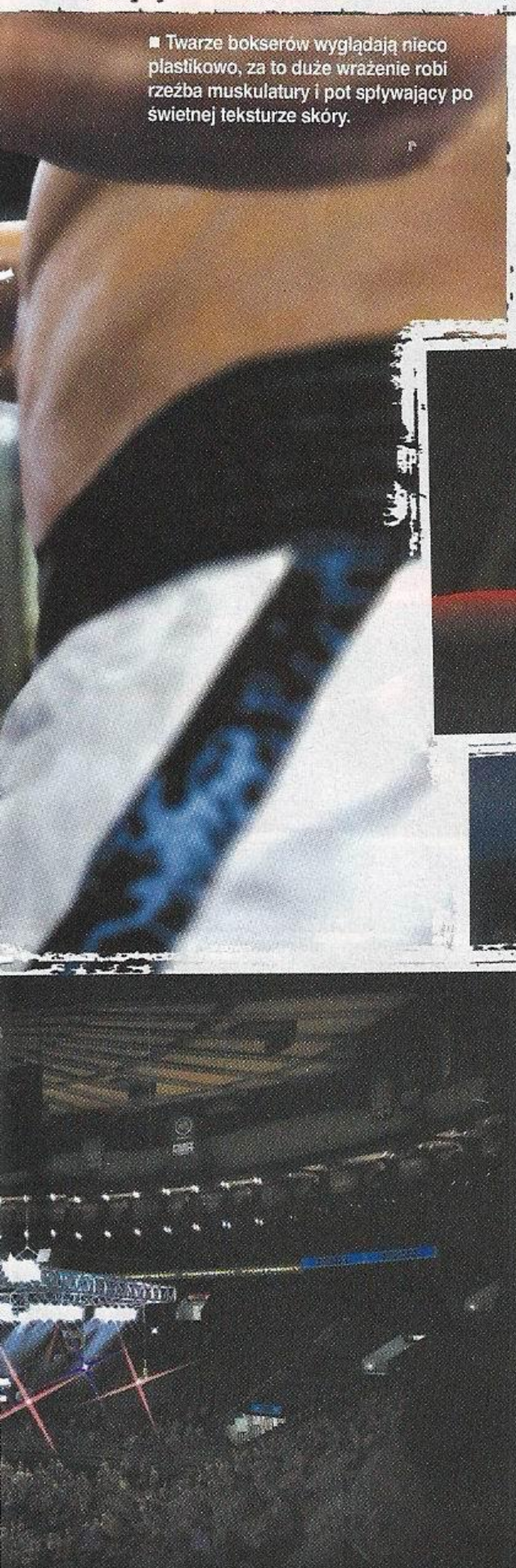
W Round 4 o wiele większe znaczenie będzie miał styl walki bokserów i skuteczne realizowanie taktyki, która pozwoli wykorzystać atuty boksera i ukryć słabe strony. Jeff Atienza mówi: *Spędziliśmy mnóstwo czasu skupiają się na różnicach stylów walki bokserów. Jeżeli walczysz jako Ali, masz o wiele większe szanse na zwycięstwo, jeżeli poruszasz się po ringu i punktujesz przeciwnika ciosami prostymi, gdy jesteś kimś w typie Tysona, starasz się szybko skrócić dystans, by wyprowadzić potężne podbródkowe i sierpowe. W sumie w grze znajdzie się osiem różnych stylów boskerskich.* Liczyć się będzie także różnica wzrostu, a co za tym idzie zasięgu ramion. Wysocy bokserzy o dużym zasięgu ciosów będą preferować walkę na dystans, bo w zwarciu ich długie ramiona bardziej przeszkadzają niż pomagają. Oczywiście równie duże znaczenie będzie miała wytrzymałość bokserów oraz ich siła – fighterzy nie dysponujący nokautującym ciosem, ale o dużej wytrzymałości, będą starali się męczyć przeciwnika i przeciągać walkę, z kolei bokserzy potężni, ale o krótkim oddechu, będą chcieli zakończyć walkę tak szybko, jak to tylko możliwe. Ma to umożliwić ekscytujące pojedynki w trybie kariery zwanym Legacy Mode i narodziny rywalizacji pomiędzy bokserami. W Round 3 niby też tak było, ale tam system sprawował się – ujmijmy to delikatnie – bardzo kontrowersyjne i rywalem naszego boksera mógł zostać pierwszy lepszy frajer, który wszystkie pojedynki z naszym mistrzem przegrywał w pierwszej rundzie przez KO. Jeff Atienza zapowiada: *Tym razem rywale nie staną się nimi tylko dlatego, że z nimi walczyłeś. W Round 4 rywalizacja pomiędzy bokserami tworzyć się będzie jak w prawdziwym boksie – poprzez epickie ringowe starcia. Dramatyczne, emocjonujące i bardzo wyrównane walki mogą sprawić, że przeciwnik zażąda rewanżu. Jeżeli odmówisz, przeciwnik to zapamięta i postara się doprowadzić do walki w późniejszym momencie kariery.*

PASEK ŻYCIA I SĘDZIA

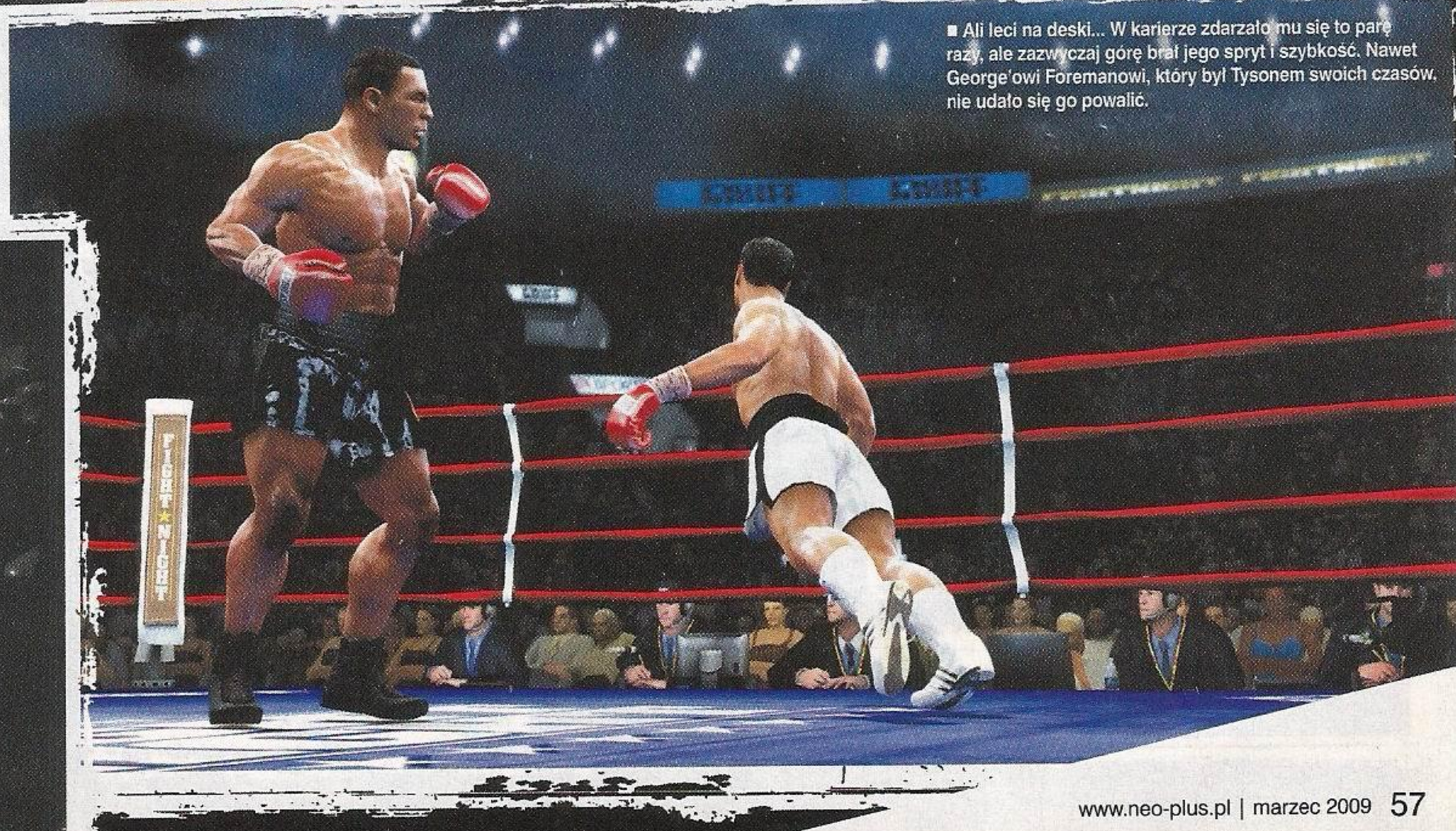
Na razie więcej wiadomo o sędzim ringowym, Jeff Atienza ma głos: *Podczas samej walki sędzia nie będzie widoczny, ale będzie się pojawiał w scenkach uruchamianych, gdy będzie konieczna jego interwencja. Dla przykładu, jeżeli rozcięcie na twarzy boksera jest zbył głębokie, sędzia przerwie walkę. Podobnie, gdy jeden z bokserów użyje niedozwolonego zagrania, jak uderzenie głową czy cios poniżej pasa, pojawi się scenka, w które sędzia ostrzega, że następny razem ukarze zawodnika odjęciem punktów.* Pytanie tylko, czy przerwie walkę, gdy przeciwnik nie będzie w stanie aktywnie się bronić ani odpowiadać ciosami? Pewnie nie, to mogłoby wywołać spore kontrowersje. Co do wskaźników na ekranie – *Musimy jeszcze zdecydować, czy HUD ma być standardowo włączony, czy też może raczej wyłączony. Jednak od początku staraliśmy się upewnić, że to, co dzieje się na ekranie, gdy HUD jest wyłączony, będzie w stanie dokładnie poinformować gracz o tym w jakiej kondycji znajduje się jego bokser.* Czyli w zasadzie nic nowego od Round 3...



„RYWALIZACJA POMIĘDZY BOKSERAMI TWORZYĆ SIĘ BĘDZIE JAK W PRAWDZIWYM BOKSIE – POPRZEZ EPICKIE RINGOWE STARCIA. DRAMATYCZNE, EMOCJONUJĄCE I WYRÓWNANE WALKI MOGĄ SPRAWIĆ, ŻE PRZECIWNIK ZAŻĄDA REWANŻU.” – JEFF ATIENZA



■ Twarze bokserów wyglądają nieco plastikowo, za to duże wrażenie robi rzeźba muskulatury i pot spływający po świetnej teksturze skóry.



■ Ali leci na deski... W karierze zdarzało mu się to parę razy, ale zazwyczaj górę brał jego spryt i szybkość. Nawet George'owi Foremanowi, który był Tysonem swoich czasów, nie udało się go powalić.

■ Przyparcie do narożnika to zawsze dobry pomysł, tym bardziej, że w Round 4 garda boksera będzie słabnąć po kolejnych przyjętych ciosach.

KARIERA BRAWLERA

Zmiany, co zrozumiałe, mają nastąpić także w trybie kariery. Przede wszystkim zwiększona zostanie kontrola gracza nad przebiegiem kariery, a trening będzie bardziej zróżnicowany. Jeff Atienza zapowiada: *Gracz będzie mógł planować swoje walki zgodnie z obecnym miejscem w rankingu oraz tym, którzy przeciwnicy są dostępni. Trening będzie zróżnicowany i to graczowi pozostawiamy decyzję co do tego, jakiego typu treningu chce użyć, by przygotować się do nadchodzącej walki. W Round 4 znajdzie się sześć rodzajów gierek treningowych, każda z nich będzie miała wpływ na inne umiejętności boksera. Wiek i ilość walk będzie ograniczona. W Round 4 celem trybu Legacy jest zostanie najlepszym bokserem wszech czasów. Jak to zrobisz i jak długo ci to z zajmie, to już zależy od ciebie. Jedno jest pewne, każdy bokser w końcu odczuje upływ czasu i w pewnym momencie będzie musiał zakończyć karierę.* Ostatnie zdanie wydaje się wykluczać możliwość ciągnięcia kariery tak długo, jak Evander Holyfield, który w wieku 46 lat walczył o pas mistrza świata z Nikołajem Wałujewem, czy George Foreman, który przegrał z Muhammadem Ali mistrzostwo świata w roku 1974 podczas słynnej walki „Rumble in the Jungle" i odzyskał je dopiero po dwudziestu latach, w roku 1994 w wieku 45 lat i został najstarszym mistrzem świata w boksie zawodowym.

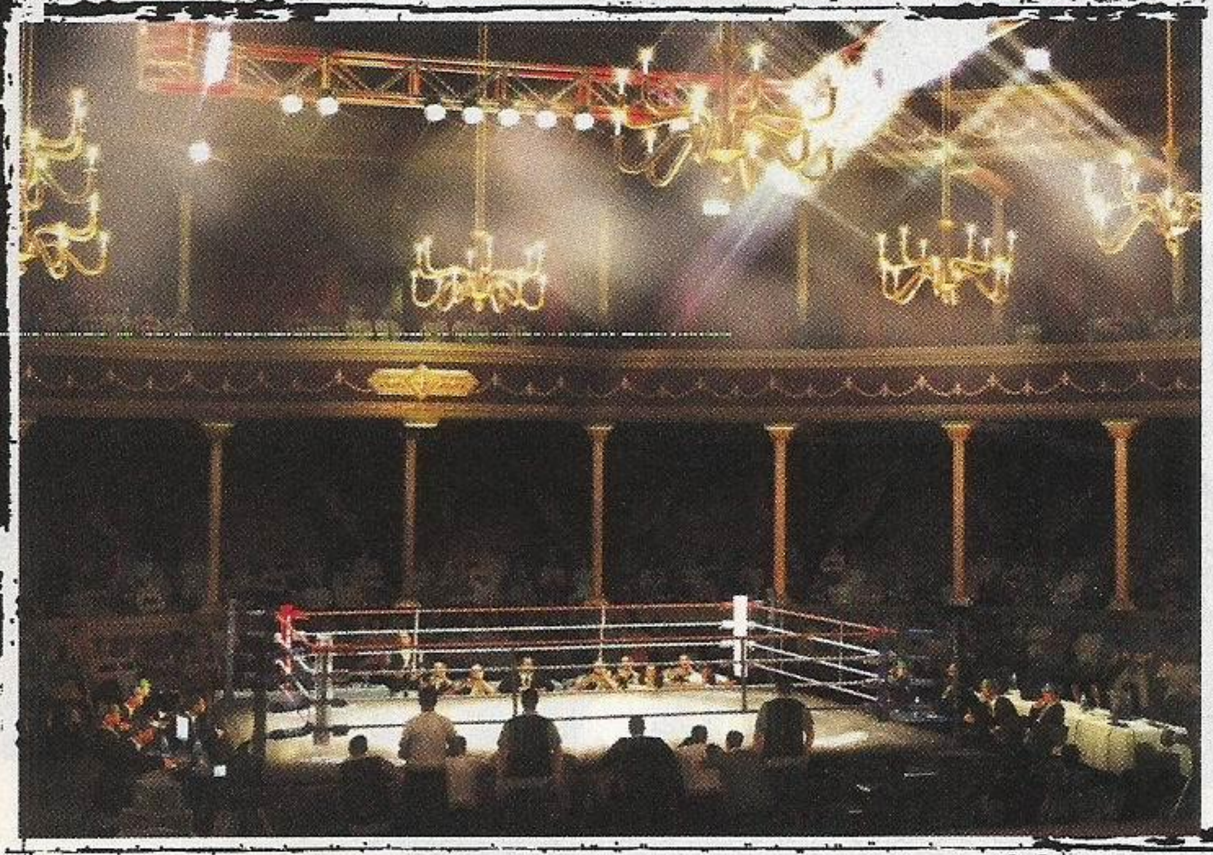
Oczywiście w Round 4 znajdzie się możliwość stworzenia własnego boksera w rozbudowanym edytorze Create-A-Boxer, oprócz standardowych opcji wyboru wzrostu, wagi, koloru skóry, fryzury i ciuchów, będzie także opcja ustawienia własnej muzyki podczas wejścia boksera na ring, a także tajemnicza featurka, o której Jeff mówi: *Wprowadziliśmy też coś, co mogłeś już widzieć w innych naszych grach sportowych, a co doda wiele głębi tworzeniu boksera, ale na razie nie możemy zdradzić szczegółów.* A potem dodaje przy pytaniu o to, jacy bokserzy znajdą się w grze i czy znajdzie się wśród nich „największe rozczarowanie białych", czyli Andrew Golota. *W Round 4 znajdzie się więcej bokserów niż którejkolwiek poprzedniej grze z serii Fight Night. Obecnie mamy już ponad czterdziestu bokserów, w tym wspomnianego już Muhammada Ali oraz Mike'a Tysona i nadal staramy się finalizować kolejne kontrakty. Co do Gołoty – niestety nie mamy go w grze, ale mamy za to opcję, która pozwoli umieścić go w niej umieścić. Więcej o tej możliwości powiemy za jakiś czas.* Czyżby za pomocą Create-A-Boxer i, powiedzmy, kamerki (lub zdjęcia?) będzie można przenieść twarz boksera (lub swoją) do gry? Zobaczymy.

Fajną opcją będzie możliwość zmiany kategorii wagowej, w jakiej będzie występował nasz bokser – gdy zdobędziemy już wszystko w jednej z ośmiu kategorii, będziemy mogli przeskoczyć kategorię wyżej (lub niżej) i spróbować swoich sił w walce z nowymi przeciwnikami. Ciekawe, czy da się, wzorem Roya Jonesa Jr. zdobyć mistrzostwo świata w czterech kategoriach (przypomnijmy, że Roy Jones zdobył pas w kategorii średniej, super średniej, półciężkiej i ciężkiej).

MIĘDZY LINAMI

Poprzednia część swą ogromną grywalność zawdzięcza przede wszystkim rewelacyjnemu systemowi sterowania, zwanemu szumnie i dumnie Total Punch Control. Total na pewno to nie było, bo w zasadzie nie dało się wyprowadzać skutecznych kilkuciosowych kombinacji, a z kolei zadanie potężnego haymakera po sparowaniu ciosu często kończyło się opłakanie dla gałek analogowych lub palców gracza. Mimo to, grało się bardzo przyjemnie, ale twórcy Round 4 nie zamierzają spocząć na laurach i chcą poprawić TPC: *Użyjemy zmodyfikowanego systemu Total Punch Control z Round 3, poprawionego tak, żeby był bardziej czuły i dokładny. Chcemy by gracze mogli wyprowadzać szybkie jak błyskawica kombinacje tak, jak czynią to zawodowi bokserzy na ringu. Dla przykładu, zadanie potężnego haymakera, nie będzie już*

■ A tu dla odmiany Żelazny Mike zapoznał się z matą ringu. Nigdy nie był ani zbyt odporny na ciosy, ani nie potrafił się skutecznie bronić, więc to nic nowego. Obecnie Mike nie wygląda już tak efektownie, bardziej przypomina profesora Klumpa z filmów „Gruby i chudszy" z Eddiem Murphym.



ZNANI BOKSERZY, ZNANE ARENY

W grze znajdzie się dwanaście aren z całego świata, w tym słynna MGM Grand w Las Vegas, gdzie toczyć się będą walki o pasy mistrzowskie. Tych ma być ponoć po kilka w każdej kategorii wagowej, żeby w pewien sposób oddać to, że w zawodowym boksie działa wiele mniej lub bardziej uznanych federacji. Oprócz wspomnianych w tekście Muhammada Ali, Mike'a Tysona i George'a Foremana, w grze znajdą się także: Oscar De La Hoya, Manny Pacquiao, Marco Antonio Barrera, Lennox Lewis, Shane Mosley, Sugar Ray Leonard, Winky Wright, Kelly Pavlik, Ricardo Mayorga, Amir Khan, Joe Calzaghe, Miguel Angel Cotto, Felix Trinidad, Ricky Hatton, Jermain Taylor, Roy Jones Jr, Władimir Kliczko, Mikkel Kessler, Sergio Mora oraz Bernard Hopkins. Sporo znanych nazwisk, ale też wielu bokserów mocno podstarzałych lub wręcz historycznych. Zwłaszcza w wadze ciężkiej posucha – współczesnym bokserem jest tylko Władimir Kliczko. No ale to przecież nie jest wina twórców gry...

■ Tak zwany „staredown", czyli spojrzenie sobie w oczy przed walką. Wygląda efektownie, ale nie zawsze wygrywa ten bardziej bezczelnie i groźnie łypiący spode łba.

wymagało aż tak dużego „zamachu" gałką analoga. Sądzę, że gdy gracze sprawdzą w akcji nowe sterowanie, docenią to w jaki sposób je usprawniliśmy, jednocześnie pozostawiając je tak samo intuicyjnym, jak Total Punch Control z Round 3. – zapowiada Jeff Atienza.

Pamiętnym elementem Round 3 było „męczenie" boksera podczas opatrywania mu sińców i rozcięć w trakcie przerw między rundami. Rewelacyjnie wyglądały spuchnięte i zakrwawione twarze walczących oraz grymasy, jakie robili, gdy „wałkowaliśmy" im twarze, żeby zmniejszyć opuchliznę lub grzebaliśmy wacikami z wazeliną w rozciętych łukach brwiowych. W Round 4 ten element zostanie w dużym stopniu zmieniony, choć już wiadomo, że twórcy gry nie będą nam żałować widoku zmasakrowanych twarzy bokserów. Jeff Atienza mówi: *W Round 4 przerwa między rundami będzie zupełnie inna, bardziej strategiczna i mocniej związana z tym, czego dokonałeś na ringu. To będzie system punktowy, którego obaj gracze mogą używać w tym samym czasie. Punkty będą przyznawane za postawę podczas walki. Akcje typu ciosy zadane/uniknięte czy knockdowny będą miały wpływ na to, ile punktów będziesz mógł wykorzystać podczas przerwy w walce. Punkty będzie można rozdzielić pomiędzy takie kategorie, jak: odzyskanie zdrowia, odzyskanie wytrzymałości oraz leczenie kontuzji.* Życzylibyśmy jeszcze sobie, żeby trener w narożniku rzeczywiście podpowiadał taktyki na pokonanie przeciwnika, a nie tylko zachęcał do walki. Ale to pewnie marzenie ściętej głowy.

Również inny ważny element walki zostanie zmieniony – pamiętne chwile, gdy leży się na glebie i próbuje wstać. *Stworzyliśmy nową mini-grę, w której gracz powstaje po knockdownie. Podobnie jak w Round 3 będzie ona prezentowana z oczu boksera, ale nie będzie polegała na zrównaniu dwóch punktów na środku ekranu. Zamiast tego gracz będzie używał obu analogów, by wstać z maty, a potem ustabilizować boksera na nogach. W tej grze przeciwnikiem gracza będzie grawitacja, im bardziej zawodnik będzie oszołomiony (w zależności od ciosu, który go powalił), tym trudniejsze będzie powstanie i utrzymanie równowagi.* – zapowiada Jeff, a my dodajmy, że na PS3 mini-gra będzie zapewne polegała na wychylaniu pada, a nie kręceniu gałkami. Co może być jeszcze zabawniejsze, a na pewno bardziej „interaktywne".

„OPRÓCZ STANDARDOWYCH SIECIOWYCH WALK RANKINGOWYCH, WPROWADZIMY TEŻ TRYB SIECIOWY, KTÓRY BĘDZIE WIERNIE ODDAWAŁ NATURĘ TEGO SPORTU. O SYSTEMIE RANKINGÓW SIECIOWYCH WIĘCEJ POWIEMY ZA JAKIŚ CZAS." – JEFF ATIENZA

W SIECI TEŻ MOŻNA OBERWAĆ

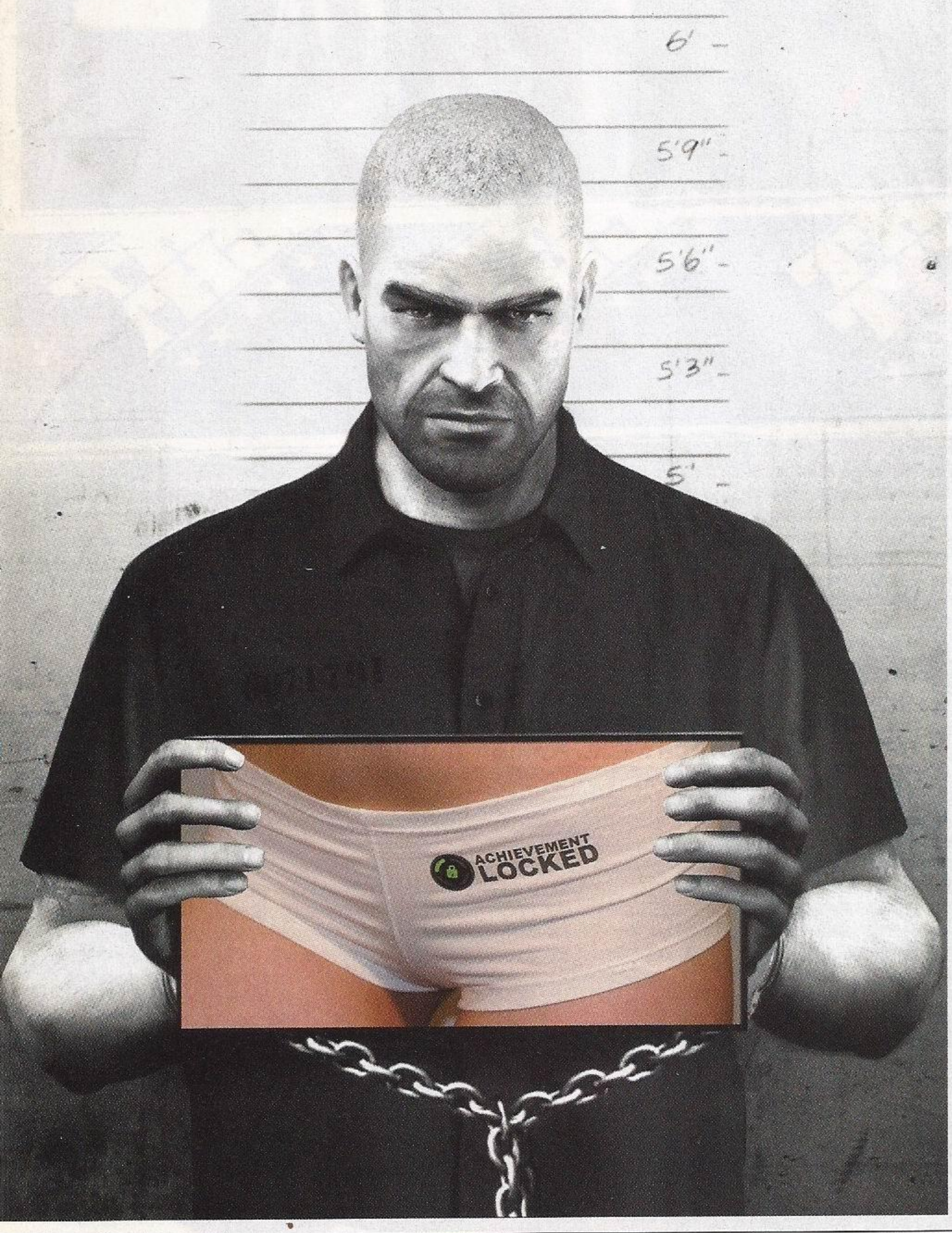
Jeff Atienza obiecuje: *Oprócz standardowych sieciowych walk rankingowych, wprowadzimy też tryb sieciowy, który będzie wiernie oddawał naturę tego sportu. O systemie rankingów sieciowych więcej powiemy za jakiś czas.* Zapowiedź trybu sieciowego „wiernie oddającego naturę boksu" brzmi niezwykle ambitnie, ale uwierzymy, jak zobaczymy. Na razie szykuje się godny i bardziej dojrzały następca Round 3, którego Jeff zachwala tymi słowy: *Wszystko w Round 4, od samego systemu, aż po zarządzanie karierą swego boksera, ma na celu dostarczenie najbardziej realistycznej symulacji boksu na PlayStation 3 i X360, a Round 4 zachowa grywalność oraz intensywność rywalizacji znanej z bardziej arcade'owego Round 3.* Pozostaje uwierzyć na słowo i czekać na dalsze wieści – gra ma ukazać się w okresie wakacyjne posuchy na rynku i jeżeli rzeczywiście będzie lepsza, niż poprzedniczka, to z miejsca wywalczy sobie miejsce wśród redakcyjnych gier do kanapowego multi w przerwach od pracy. Obecnie króluje Street Fighter IV, ale na pewno damy Round 4 szansę.

//Marcellus

O ZABAWIE W NABIJANIE PUNKTÓW I BUTELKĘ

ACHIEVMENTOLOGIA

Jeszcze kilka miesięcy temu grałem na konsoli tylko i wyłącznie dla przyjemności, jaką czerpałem z gier, które przechodziłem. Doskonale zdawałem sobie sprawę z istnienia Achievementów na Xboksie 360 czy Trophy na PS3, jednak najważniejsza była gra sama w sobie.

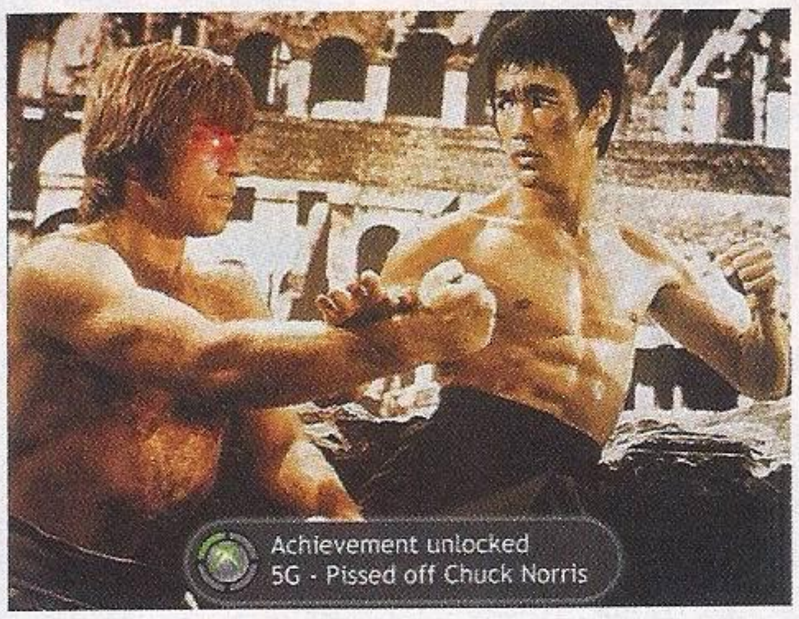


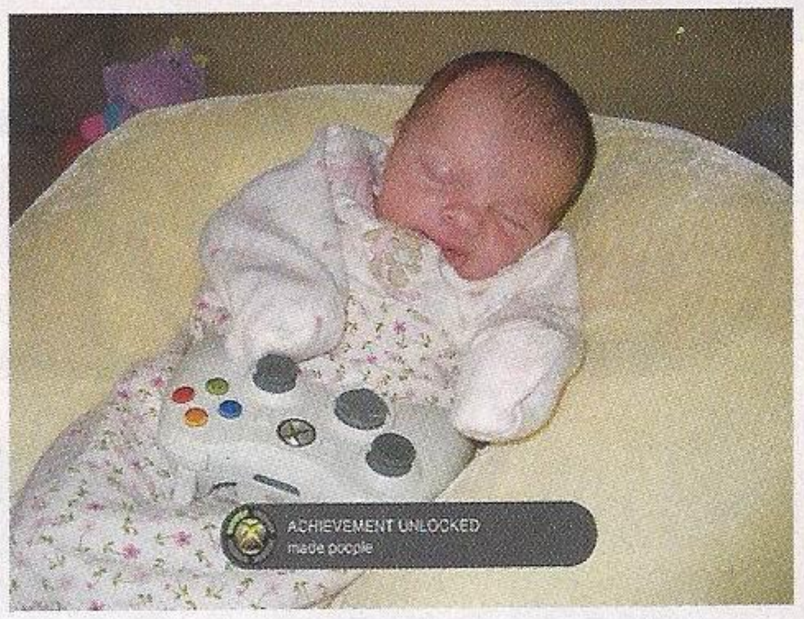
Licznik punktów powoli sam się nabijał, w tak naturalny i bezinteresowny sposób, jak się tylko dało. Wszystko zaczęło się zmieniać wraz z Soul Calibur 4. Ilość wyskakujących Achieve'ów okazała się tak duża, że zwróciłem na nie większą uwagę, niż miało to miejsce dotychczas. Mimo pewnej frajdy płynącej z ich zdobywania, nie miałem ochoty na zbieranie kolejnych. Później, przechodząc Star Wars: The Force Unleshed, nabiłem ponad połowę możliwych punktów do zdobycia, jednak nie wynikało to z mojej potrzeby gromadzenia kolejnych osiągnięć, a z przyzwyczajenia, że gry lubię przechodzić od deski do deski, nie pomijając niczego – a to wiązało się z wykonywaniem zadań pobocznych, które również były nagradzane punktami widocznymi na koncie użytkownika. Ponownie poczułem pewną satysfakcję ze zdobycia dużej ilości Achievementów, jednak tym, co mnie najbardziej cieszyło, był fakt iż ukończyłem całkiem fajną grę umieszczoną w jednym z moich ulubionych uniwersów. Po dotychczasowych odczuciach wiedziałem, że muszę zgłębić tajemnicę potrzeby nabijania osiągnięć. Wydrukowałem w tym celu listę Achievementów do Fable 2 i po dokładnym jej przestudiowaniu zacząłem grać. Pierwsze trofea wpadły szybko, a kolejne były kwestią czasu. Przyzwyczajony jednak do skupiania się na fabule, a nie dodatkowych atrakcjach, z czasem zapomniałem o wydrukowanej kartce i zatonąłem w odmętach przygody. Jednak gdy główny wątek fabularny dobiegł końca, a Achievementy związane z fabułą zostały już zdobyte, postanowiłem wrócić do listy. Odhaczyłem wszystkie zdobyte osiągnięcia i skupiłem się na pozostałych. Nad dopełnianiem 1000 pkt. spędziłem wiele godzin, podzielonych na kilka dni. Znalezienie kogoś do wykonania „Idealnego gestu" nie posiadając słuchawek z mikrofonem było trudne, ale wykonanie go wraz z innym graczem, z którym na żywo nie miałem żadnej komunikacji, graniczyło z cudem i – co łatwo przewidzieć – nie udało się pomimo kilku godzin prób.

Sfrustrowany wyłączyłem konsolę i zacząłem się zastanawiać. Miałem za sobą kilka dni włączania konsoli tylko po to, by nabijać kolejne punkty, a przyjemności czerpałem z tego coraz mniej. W końcu zrozumiałem co mną zawładnęło i dlaczego w pewnym momencie nabijanie kolejnych Achieve'ów stało się ważniejsze od rozpoczęcia nowej gry, z której czerpałbym świeże doznania. Wnioski są dość oczywiste, jednak wymagały chłodnego i poważnego podejścia do sprawy, choć nie ukrywam, że dużo frajdy dało mi samo badanie zjawiska. Okazuje się, że każdy gracz prędzej czy później uzależni się w mniejszym lub większym stopniu od nabijania licznika na potęgę! Ale... Dlaczego tak się dzieje?

Gromadzenie swego rodzaju trofeów było i jest jedną z czynności życia codziennego. Każdy ma jakieś hobby, a często jest nim zbieractwo różnego rodzaju. Wielu z nas już we wczesnym dzieciństwie zbierało kapsle, kolorowe puszki po napojach w czasach głębokiego PRL-u, lub do dziś nieśmiertelne znaczki pocztowe. Wszystko, co wywołuje w nas emocje lub wydaje się z jakiegoś powodu atrakcyjne, nadaje się do zbierania, czyli zaspokojenia odwiecznej ludzkiej potrzeby gromadzenia „tego czegoś". O ile można zbierać coś przez całe życie, o tyle trudno uzbierać wszystko, co jest tylko możliwe do uzbierania. Oczywiście jest to wykonalne w danym segmencie zainteresowań, jednakże w szerszej perspektywie już nie.

Sięgając do swojego dzieciństwa i czasów, gdy gry na ATARI budziły ślinotok i podziw jakością grafiki, zrozumiałem, gdzie to wszystko się zaczęło dla nas, graczy. W przypadku Ponga (pierwszej gry video) stworzonego przez ATARI, była to możliwość





pokonywania żywych przeciwników podczas rywalizacji. Późniejsze gry były coraz bardziej rozbudowane. Pojawiły się w nich np. wielopoziomowe konstrukcje plansz, jednak wciąż oferowały tylko jeden jedyny cel do zdobycia – zwycięstwo! Mogło być ono wielorakiego rodzaju, np. pokonanie żywych przeciwników czy ukończenie gry, jednak możliwych do zdobycia osiągnięć było cały czas tyle samo – jedno. W związku z tym, że świat nie znosi pustki, w umysłach graczy powstało nowe wyzwanie – kolekcjonowanie osiągnięć. Polegało ono na rywalizacji z innymi, aby stać się najlepszym w danej grze, lub skończyć ich więcej od innych.

Wraz z dalszym rozwojem techniki, pojawieniem się Internetu i wzrostem wymagań graczy, liczba różnego rodzaju trofeów do zdobycia zaczęła rosnąć. Przykładowo w grach fabularnych pojawiły się questy poboczne rozwijające fabułę, jednak nie będące jej „kręgosłupem" i ich wykonanie nie było niezbędne do ukończenia głównego wątku. Również w innych gatunkach gier przybyło niekoniecznie niezbędnych „dodatków". Ich odblokowanie było możliwe tylko poprzez wykonanie pewnych zadań, czyli osiągnięcie poszczególnych celów wyznaczonych przez autorów danej gry. Bardzo dobrze przyjęły się też procentowe wskaźniki ukończenia gier. Zdobyte osiągnięcia pojawiały się w statystykach gry, widocznych także podczas pojedynków z innymi graczami w Internecie jeśli gra zawierała taki tryb rozgrywki. Zbieranie osiągnięć w grach komputerowych „na poważnie" zaczęło się dopiero 22 listopada 2005 roku.

W trakcie przygotowań do tej daty, w ciemnej pieczarze w Redmond w stanie Waszyngton, grupa Agentów Zła – o długich i ostrych zębach, czerwonych oczach, rozczochranych czarnych włosach, spośród których wyrastały rogi – wymyśliła system Achievementów na Xboxa 360, który miał zniewolić graczy. Byli pewni, że ów mechanizm, zwany „Osiągnięciami", doprowadzi do rywalizacji pośród mas, wśród których znajdą się jednostki „wybitne inaczej", chcące wieść prym, a swymi wynikami zachęcać innych do prób dorównania ich wyczynom. Było to na tyle przebiegłe, że niczego niespodziewające się duszyczki ruszyły w bój o przewodnictwo na listach rankingowych. Guru Bill Wielkie G pobłogosławił ich swym słowem i nakazał umieścić ów system w każdej grze swej firmy, by zapewnić sprzedaż i dopływ zielonej waluty po wsze czasy, lub dopóki pamięć o bożku Wielkim G będzie napędzała światową gospodarkę i dawała wiarę w sukces rzeszom „młodych niewykształconych" chcących stać się kimś na jego miarę.

Plan Zła wypalił dzięki usłudze Xbox Live!, z której korzystają wszyscy użytkownicy konsol podłączonych do sieci. Możliwe stało się porównywanie zdobytych osiągnięć, punktów i dziesiątek innych statystyk, przypisanych każdemu graczowi indywidualnie w zależności od jego dotychczasowych dokonań.

TROFEA W CHLEBAKU

11 listopada 2006 roku w Japonii miała miejsce premiera konsoli PlayStation 3 wyprodukowanej przez Sony. Nowe dziecko japońskiej korporacji technologicznie i designersko wyprzedzało konsolę rywala z USA (np. napęd Blu-ray w standardzie). Niestety poza opcją sterowania w grach za pomocą poruszania padem, w rozgrywce nie oferowała niczego, czego nie miałaby konkurencja. Miała również poważną „wadę" – brak odpowiednika Achievmentów. Sony przeanalizowało sytuację i dostrzegłszy popularność Xboxowych Achievementów, oraz pod naciskiem fanów, 2 lipca 2008 roku wypuściło łatkę do oprogramowania, która wprowadziła Trophy. System ten umożliwił zdobywanie, w nowych grach na konsolę Sony, pucharów za różne osiągnięcia. Zostały one podzielone na cztery rodzaje (platynowe, złote, srebrne i brązowe). Tutaj końcowy wynik nie jest sumowany w postaci licznika punktów (jak to ma miejsce na Xboxie X360), lecz licznika pucharów w ogóle z podziałem na ich rodzaje – jak np. na olimpiadzie, gdzie w pierwszej kolejności liczą się medale złote, potem srebrne, a na końcu brązowe. Trofea przyjęły się bardzo dobrze, głównie dzięki nieskopiowaniu rozwiązań Microsoftu, a jedynie idei samej w sobie. Dotychczas jednak nie osiągnęły popularności Achievementów. Czy kiedykolwiek osiągną?

Zbieranie punktów w grach, za wykonywanie „ukrytych" zadań wymyślonych przez twórców gier, okazało się jednym z ważniejszych powodów, dzięki którym udało się konsoli Microsoftu zdobyć aktualną popularność. Achievementy podziałały u graczy na podświadomą potrzebę gromadzenia.

Wartość licznika punktów, jest tak ważna dla wielu graczy, że czasem od samej zabawyy, ważniejsze staje się osiągnięcie 1000 pkt. w każdej dostępnej grze. Dla licznej grupy to nadal tylko zabawa wzbogacona o ukryte zadania, lub fajny dodatek, ale dla innych równie ważna rzecz, co sama gra, lub nawet często sens grania w ogóle w daną grę – dla samego masterowania statystyk i licznika punktów. Niezależnie od stosunku każdego z grających do systemu trofeów, należy przyznać, że ich istnienie i możliwość pochwalenia się ich zdobyciem przed całym światem okazało się objawieniem. Także istnienie i możliwość zdobywania Achievementów były wymieniane w większości odpowiedzi na pytanie „Co ci się podoba w Xboksie 360?". Sony wypuszczając PlayStation 3 w listopadzie 2006 roku przegapiło jedną z najważniejszych ludzkich potrzeb – chęci posiadania, rywalizacji o to kto ma więcej i emocji z tym związanych. Pomimo większego potencjału sprzętowego i dużej popularności PlayStation 2, nowe dziecko Japończyków nie chciało się sprzedawać lepiej od Xboxa 360. W związku z podobnymi możliwościami w samej rozgrywce, jednym z powodów nieatrakcyjności „chlebaka" (jak często nazywa się potocznie PlayStation 3) był brak możliwości nabijania osiągnięć. Dopiero 2 lipca 2008 roku, Sony wypuściło update do oprogramowania PS3, który wprowadzał Trofea (ang. Trophy) wzorowane na systemie osiągnięć znanym z konsoli Microsoftu.

Dokąd zbieranie osiągnięć w grach prowadzi?

Do pogoni za nieuchwytnym. Zakładając, że zawodowy gracz miałby wystarczająco dużo czasu, by przechodzić wszystkie wydawane gry na Xboxa 360 lub PlayStation 3 i przy pomocy innych graczy zdobyłby wszystkie dostępne osiągnięcia we wszystkich grach, to i tak jego wysiłek nie doprowadziłby do zdobycia wszystkiego, co tylko możliwe. Powodów jest kilka. Wielu graczy (farmerów punktów i trofeów) chce znaleźć się na szczycie globalnej listy, lub chociaż wyprzedzić swoich znajomych. Wystarczy nie przejść jakiejś gry lub nie grać przez jakiś czas, by spaść w rankingu. Dodatkowo cały czas wychodzą nowe gry, co nawet przy wymasterowaniu absolutnie wszystkiego (co jest niemożliwe), spowoduje, że zaraz po premierze jednej z nich już będzie 1000 pkt., których się jeszcze nie zdobyło...

O fenomenie popularności Achievementów i Trophy w środowisku graczy na pewno ktoś kiedyś (może niedługo) napisze pracę naukową, a jeśli będzie dobra i wyczerpująca temat, może odbić się szerokim echem w świecie socjologii. W końcu dotychczas największym fenomenem rozrywki video mienił się pecetowy World of WarCraft, którego liczba aktywnych kont oscyluje w granicach 15 milionów, a przecież użytkowników X360 i PS3 podłączonych do sieci, i nabijających swoje osiągnięcia, jest zdecydowanie więcej.

Potrzebie zbierania ulega każdy, w taki czy inny sposób. Wykorzystywanie tej podświadomej potrzeby w celach marketingowych jest praktyką genialną, a zarazem może się wydawać wątpliwą moralnie. Bo czymże jest przyjemność z grania, gdy traci wszystko, co w nim piękne? Gra się już tylko dla zdobycia szacunku, popularności, podbudowania własnego ego, a nie przeżywania czegoś pięknego – choć tylko w wirtualnym świecie rozrywki. Staje się uzależnieniem, a brak umiaru zawsze doprowadza do porażki w jakiejś formie. Nawet największy kolekcjoner zbierając zbyt dużo artefaktów swego uwielbienia lub mało selektywnie, w końcu zostanie śmieciarzem.

Każdy kij ma dwa końce, medal strony, a miecz tnie po obu stronach ostrza. Póki co zaspokajanie potrzeby posiadania w granicach prawa jest legalne i nie udowodniono w warunkach laboratoryjnych szkodliwości na zdrowie psychiczne. Cieszmy się więc, że powstają nowe gry i trzymajmy kciuki, by o ich atrakcyjności decydowała ich jakość, a nie możliwość dodawania kolejnych cyferek w statystykach graczy, by udowodnić innym, że „się ma większego".

Na koniec chciałbym zaprezentować Wam trafną, choć z dużym przymrużeniem oka, opinię mojej partnerki (dla której to słusznie radość z grania jest jedynym jej sensem), na temat meritum powyższego artykułu:

„Achievementologia? My Honey lubi TO zbierać i dostawać za TO punkty, normalnie to jakaś choroba! Najgorsze, że TO jest zaraźliwe i przenoszone drogą xboxową. Heh, oni myślą, że jak uzbierają więcej niż inni to są lepsi. Heh, ciekawe w czym...?"

Napisała to nim pierwsze myśli zdążyłem przelać na papier. Coś w tym jest, nieprawdaż? //**Lord Khazadal**

OSIĄGNIĘCIA W PUDŁACH IKS

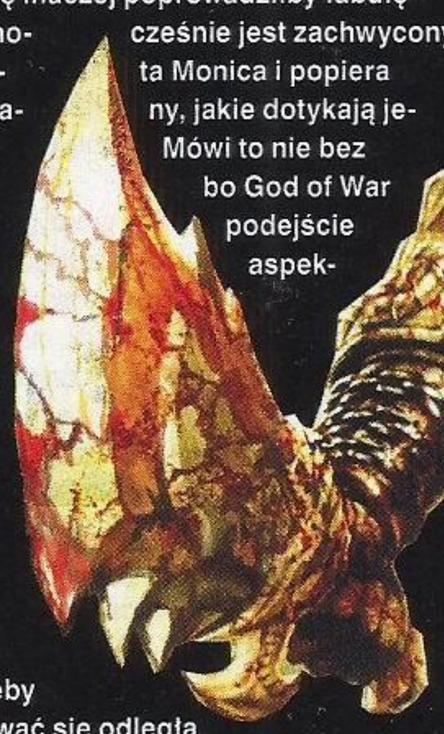
22 listopada 2005 roku w Stanach Zjednoczonych miała miejsce premiera pierwszej konsoli siódmej generacji, wyprodukowanej przez Microsoft. Wraz z Xboxem 360 wprowadzony został system Achievementów, czyli tak zwanych osiągnięć o różnej wartości punktowej, które gracz mógł zdobyć przechodząc każdą z gier wydanych na tę konsolę. Każda pudełkowa wersja standardowo umożliwia zdobycie maksymalnie 1000 pkt., a gry typu Arcade, dostępne w usłudze Xbox Live!, po 200 pkt. System Achievementów okazał się strzałem w dziesiątkę i bardzo spodobał się graczom, którzy zdecydowali się na zakup konsoli Microsoftu. Do dziś system osiągnięć i przydzielanych w nim punktów jest jednym z powodów popularności Xboxa 360, a to głównie dzięki fantastycznie dopracowanej i dającej wielkie możliwości usłudze Xbox Live!. To dzięki niej możliwe jest łatwe i szybkie wyszukiwanie partnerów do rozgrywki sieciowej, możliwość tworzenia grup, konferencji wideo-głosowych, kupowaniu dodatków do gier, specjalnych funkcji do menu użytkownika, czy np. wypożyczania filmów lub seriali. Wszystko to razem sprawia, że Xbox 360 wciąż sprzedaje się lepiej od PlayStation 3.

GOD OF WAR III

POTĘŻNA DAWKA ZWIERZĘCEGO INSTYNKTU I LUDZKIEJ ZEMSTY. MROCZNA STRONA NATURY ZNOWU DOJDZIE DO GŁOSU. KRATOS POWRACA, ZASŁOŃCIE OCZY DZIATKI

Flagowy tytuł Sony nareszcie nabrał kształtów i miesiąc temu nie przypuszczałem, że tak szybko będę musiał wycofywać się ze swoich gorzkich słów na temat God of War III. Pierwsze pokazy, obietnice autorów, kaloryczne zwiastuny – gra z każdym tygodniem dorasta do przeogromnych oczekiwań pozostawionych przez poprzednie odsłony. To nie będzie po prostu przeniesienie krwistych przygód Kratosa w wysoką rozdzielczość, to nowa jakość i zdecydowanie jedna z piękniejszych gier na horyzoncie. Choć w tym wypadku jej jakość to nie tylko zwały dobrej jakości tekstur, tysiące polygonów i gładkich krawędzi, to przede wszystkim design świata greckich mitologii, gdzie centralne miejsce zajmuje największy wymiatacz na planecie. Kratos w finalnym rozdziale opowieści rozprawi się z głównymi wątkami i można być spokojnym: nie obędzie się bez odciętych głów, urwanych kończyn czy rozerwanych torsów. I to wcale nie tearingiem, ale Ostrzami Chaosu, bronią która wróci w glorii i chwale, wyjęta z zakurzonej gabloty w Heavenly Sword.

Santa Monica to słoneczne miasto w Kalifornii, ale gdzieś w tamtejszych studiach Sony powstaje gra naznaczona brutalnością, nieustanną akcją i trupami poległych wrogów. Ta gra to God of War III. This is dying. Do tej pory każda część miała innego reżysera, człowieka stojącego na straży jakości i dokładającego swoją cegiełkę do marki Boga Wojny. Jaffe, Barlog, Weerasuriya – każdy z nich to temat na osobny felieton, każdy mocno zasłużył się dla Sony, o każdym z nich można spokojnie... Zapomnieć. Trzecia część to sprawdzian i pokaz umiejętności Stiga Asmussena, który współpracował przy GoW 1 i 2, ale to pierwszy projekt z prawdziwego zdarzenia dla tego łysego koleżki. Łudząco przypominającego Kratosa, tyle że nie z żądzą zemsty, a uśmiechem wymalowanym na twarzy. Co oznacza to dla samej gry? Przede wszystkim świeże podejście i chęć wykazania się – co prawda Jaffe mówi, że sam trochę inaczej poprowadziłby fabułę sagi, ale jednocześnie jest zachwycony pracami Santa Monica i popiera wszelkie zmiany, jakie dotykają jego dziecko. Mówi to nie bez powodu, bo God of War III zmienia podejście do wielu aspektów rozgrywki i już na obecnym etapie obiecuje tak dużo, że wyrzuciłem wszystkie kalendarze do śmieci, żeby nie denerwować się odległą datą premiery.

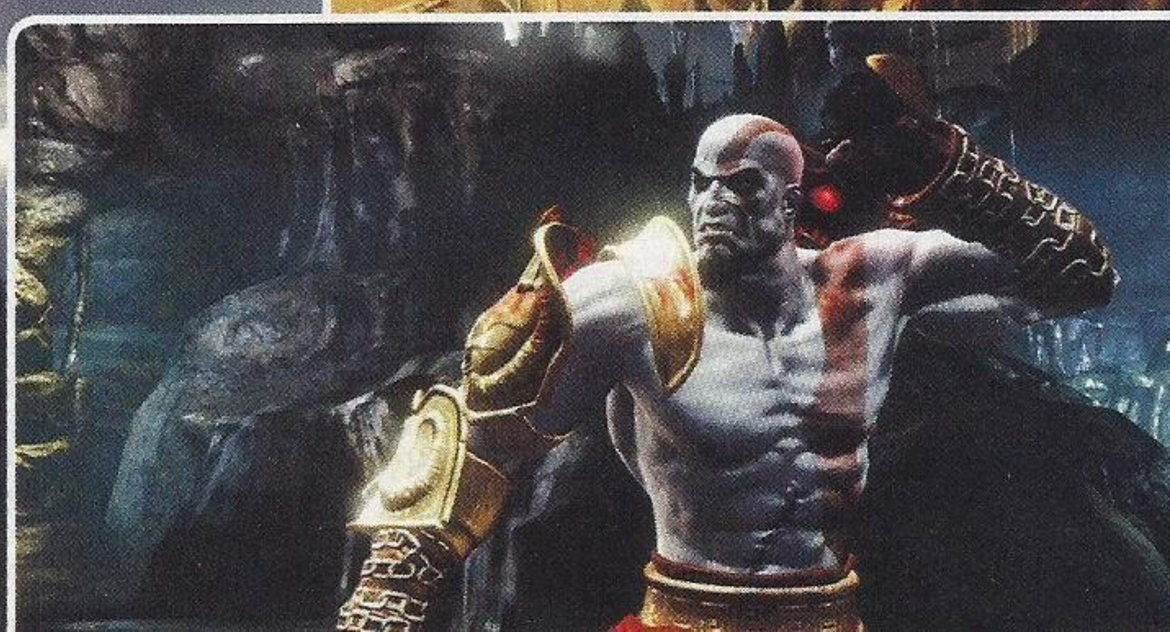


ZEUS, YOU WILL PAY

Zakończenie GoW II i napis End Begins zwiastowało coś wielkiego, początek końca Olimpu, a wkurzony syn Zeusa razem z Tytanami dobijał się do przedmurza siedziby bogów. Gry znakomicie rozwijają (czasem zmieniając)

□ Cyklop dość niechętnie podda się woli Kratosa i najpierw trzeba go będzie odrobinę zmiękczyć wbijając mu kilka razy w kark Ostrza Chaosu. Do wesela się nie zagoi.

INFO
DEVELOPER: SONY SANTA MONICA
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2009/2010
KONSOLA: PLAYSTATION 3



□ Na razie wrogowie nie szokują designem i są identyczni, ale do premiery upłynie jeszcze dużo wody w Styksie i takie mankamenty nie powinny przetrwać.

wątki z mitologii greckiej, pojawia się motyw ojcobójstwa, Kratos w fantastyczny sposób na nowo wznieca wojnę między bogami a Tytanami i zgodnie ze słowami autorów w finale trzeciej części prawdziwe staną się słowa Ducha Sparty o panującym chaosie. Gra ma zamknąć trylogię (nie licząc Chains of Olympus) i wszystkie znaki na ziemi, niebie i bogowie wie gdzie jeszcze wskazują, że zrobi to z frenetycznym przytupem godnym końca świata. Wszyscy czekamy, co się stanie kiedy Kratos wyrżnie w pień Hadesa, Heliosa, Posejdona i innych pobratymców Zeusa. Sam zasiądzie na tronie Olimpu? Wskrzesi rodzinę? A może zatopi świat w nieustannej wojnie i pożodze? Jakikolwiek wariant wybiorą autorzy, można być pewnym spektakularnego zakończenia sagi, o jakim marzymy.

Fabuła pociąga za sobą kluczowe zmiany w jądrze rozgrywki. Przede wszystkim bitwy ze sługusami bogów będą bardziej epickie, autorzy nie chcą stworzyć kopii Dynasty Warriors, raczej pokazać, że nowa generacja konsol pozwala na dużo więcej. Przed pisaniem przypomniałem sobie God of War II i tam Kratos jednocześnie mierzył się z kilkoma przeciwnikami, w dodatku rzadkością były momenty, kiedy atakowali jednocześnie. Ten aspekt zostanie całkowicie przemodelowany, od tej pory na ekranie będzie mogło pojawić się nawet pół setki oponentów, a ponadto ich działania będą bardziej skoordynowane. Oddziałami może zarządzać dowódca, ale i tak Duch Sparty musi liczyć się z tym, że przyjdzie mu odpierać ataki z kilku stron w tym samym czasie. „Pojawiały się gry, w których walczyło się nawet z setką przeciwników." – mówi Asmussen – „Ale tak naprawdę nie różniło się to od walki z pięcioma." Dlatego ekipa próbuje w God of War III oddać skalę bitew, a liczniejsi adwersarze to powód, by dodać kilka fachowo wyglądających animacji głównemu madaface.

Podobnie jak w poprzednich częściach, można wroga nadziać na Ostrza Chaosu i rzucić nim w grupę jego koleżków, zyskując w ten sposób kilka cennych sekund. Ale można też rozpocząć szarżę jednoosobową armią i wykorzystać przeciwnika jako swego rodzaju tarczę. Kratos może rozbić nieszczęśnikowi głowę o pobliskie skały, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by kontynuować bieg z oponentem na barkach i bez wazeliny wbić się w większą grupę. W zwiastunie widać, że syn Zeusa zostaje momentalnie przykryty kilkoma warstwami przeciwników, ale co to dla niego – po chwili efektownie wyrzuca ich wszystkich w powietrze oswobadzając się z klinczu. Wszystko okraszone tryskającą juchą i krzykami pomordowanych, jak na dobrego slashera przystało.

TRZECIA CZĘŚĆ TO SPRAWDZIAN I POKAZ UMIEJĘTNOŚCI STIGA ASMUSSENA, KTÓRY WSPÓŁPRACOWAŁ PRZY GOW 1 I 2, ALE TO PIERWSZY PROJEKT Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA TEGO ŁYSEGO KOLEŻKI

I FEAR NOTHING

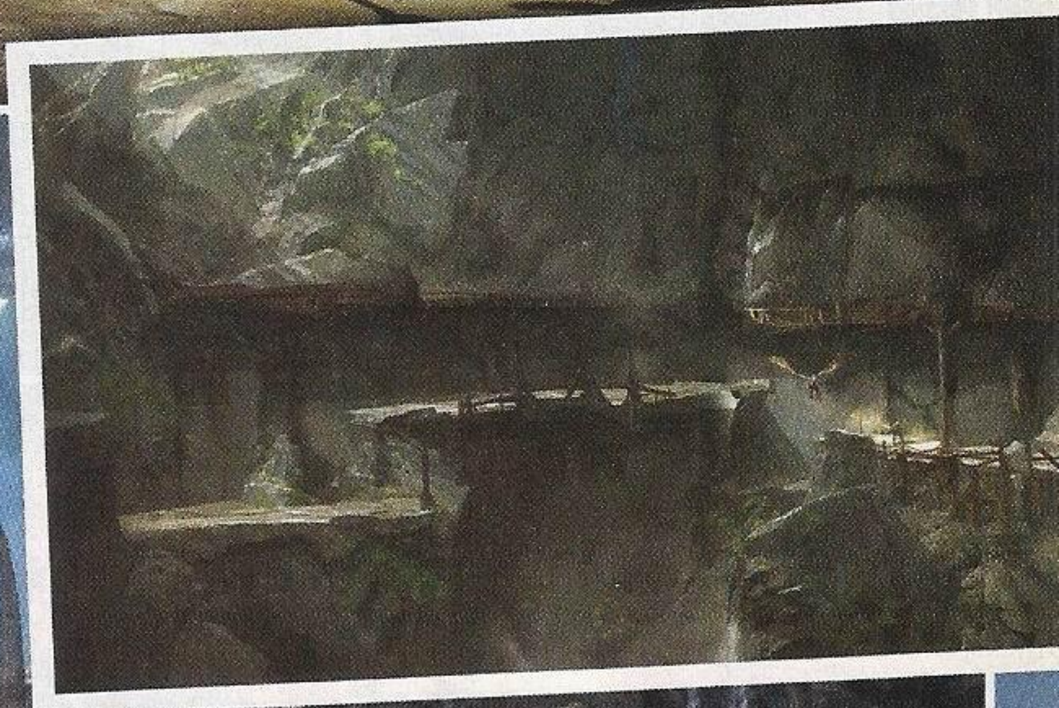
Wielkie bitwy to nie jedyna nowinka w pierwszej – a być może także ostatniej – części cyklu na PlayStation 3. Potrzebną głębię wprowadzają Tytani, na grzbietach których toczy się część akcji God of War III, łudząco przypominając niektóre pojedynki z Shadow of the Colossus. We wszystkich odsłonach serii ogromne wrażenie robiły monumentalne budowle z początku majaczące w oddali, by

□ Nad zagadkami nie spędzimy wielu godzin, bo ich jedyną rolą jest urozmaicenie rozgrywki. Nie mają frustrować, tylko dawać moment na odetchnięcie.

po jakimś czasie stać się kolejnym miejsce rzeźni. Teraz nabierze to jeszcze większego znaczenia, bo oprócz widoków na horyzoncie, trzeba być przygotowanym na dynamicznie zmieniające się miejscówki. Grunt pod stopami może w mgnieniu oka stać się ścianą, a potem sufitem, a developerzy obiecują, że choć zmiany będą skryptowane, to przykładają wagę do tego, by wyglądały naturalnie, zaskakiwały niczym IQ Joli Rutowicz i dawały maksymalnie dużo satysfakcji. Przywoływanie Call of Duty 4 staje się powoli nudne, ale ciągle mam w pamięci motyw z przewracającym się statkiem i jeśli goście z Santa Monica utrzymają ten poziom (a trailer na to wskazuje), to szykuje się coś naprawdę mocnego. Znajdzie się miejsce dla latania na skrzydłach Ikara, ale tym razem ma być zdecydowanie mniej monotonne niż walka na pegazie w drugiej części – wtedy podobno zwyczajnie zabrakło czasu na dopracowanie tego elementu.

Taniec śmierci w wykonaniu Kratosa w GoW III przebija wszystko, nawet wyczyny Cichopek i Hakiela. Obserwowanie Ducha Sparty w akcji to czysta przyjemność, krew jest jeszcze wyraźniej widoczna na tle otoczenia, jest jej chyba więcej i bardziej przypomina prawdziwą posokę. Naładowany akcją zwiastun skupia się na Ostrzach Chaosu przymocowanych łańcuchami do ramion Kratosa, ale wystarczy wcisnąć jakiś kierunek na krzyżaku, by w biegu zmienić broń. Wszyscy fani Gauntleta z Chains of Olympus będą zadowoleni, bo na tyle się przyjął, że powróci w zmienionej, jeszcze bardziej fachowej formie. Te stalowe „rękawice bokserskie" w kształcie lwich łbów są morderczo silne, choć dużo wolniejsze od Ostrzy. Potrafią jednym ciosem daleko odrzucić przeciwników albo zniszczyć niektóre przeszkody na drodze, a najważniejsze, że liczba combosów będzie taka sama, jak w przypadku podstawowego oręża. Może wreszcie inne bronie nie będą się szybko nudzić? Wróci łuk, ale tym razem nie korzysta z zasobów many i wystarczy chwilę odczekać, by zregenerowała się „amunicja" i można było dalej siać strzałami. Pojawi się ich ognista wersja i podpalanie przeciwników na pewno stanie się

□ Obietnice o wyrównaniu szans broni biorę na serio, nie ucieszę się, jeśli znowu największą radochę da korzystanie tylko z Ostrzy Chaosu.



□ Miejscówki będą o wiele bardziej szczegółowe, co nie powinno być problemem, bo między PS2 a PS3 jest prawdziwa przepaść technologiczna. Latający Kratos rządzi.

szeroko praktykowaną czynnością. Wedle obietnic ekipy, w grze znajdą się jeszcze co najmniej dwa nowe typy broni, ale nikt do tej pory nie zdradził, jak będą wyglądać. Zamierzeniem autorów jest zbalansowanie całego dostępnego arsenału, nie osłabią znakomitych Ostrzy Chaosu, tylko podbiją jakość nowych zabawek.

DEATH IS IN MY BLOOD

Eksperymentowanie konwencją widać szczególnie we wszystkim, co związane z walką – pod względem naładowania akcją GoW III będzie raczej przypominał wizję Barloga niż Jaffe. Podobnie jak poprzednio, każdego wroga można efektownie wykończyć, na przykład urywając mu głowę, tylko że tym razem scena zostanie okraszona brutalnymi szczegółami twórczo zapładniającymi kolegów z mediów ogólnopolskich. Kalorycznie wygląda wczepienie się Ostrzami w odległego oponenta, a potem momentalne przyciągnięcie się do niego i wyjechanie brutalnym kopniakiem w klatkę piersiową. Uch. Sekwencje Quick Time Events to także wizytówka serii, więc pisanie o ich powrocie byłoby tendencyjne, gdyby nie jeden szczegół. Fatality sprzedane jednemu z szefów będzie pokazane z jego perspektywy – samo wyobrażenie nadbiegającego wkurzonego Kratosa i okładającego koleżkę morderczą serią ciosów jest konkretne – ciekawe, jakie jeszcze chore akcje skrywają biura developerów. Na pewno odrobili lekcje z testowania konkurencyjnych tytułów, bo Duch Sparty będzie mógł wzorem bohaterów Prince of Persia śmigać na krótkie dystanse po ścianach, a nawet wybijać się z nich, by jeszcze bardziej hollywoodzko lądować na karkach zaskoczonych oponentów. Na zwiastunie zaprezentowano krótki pokaz takiego kreatywnego wykorzystania otoczenia, kiedy Kratos w ostatniej chwili unika czołowego zderzenia z cenaturem, wskakuje na pobliską skałę i z niej ścina Ostrzami szarżującego oponenta, a potem bez litości patroszy leżącego stwora. Właśnie za to kochają go tłumy.

TANIEC ŚMIERCI W WYKONANIU KRATOSA W GOW III PRZEBIJA WSZYSTKO, NAWET WYCZYNY CICHOPEK I HAKIELA. OBSERWOWANIE DUCHA SPARTY W AKCJI TO CZYSTA PRZYJEMNOŚĆ

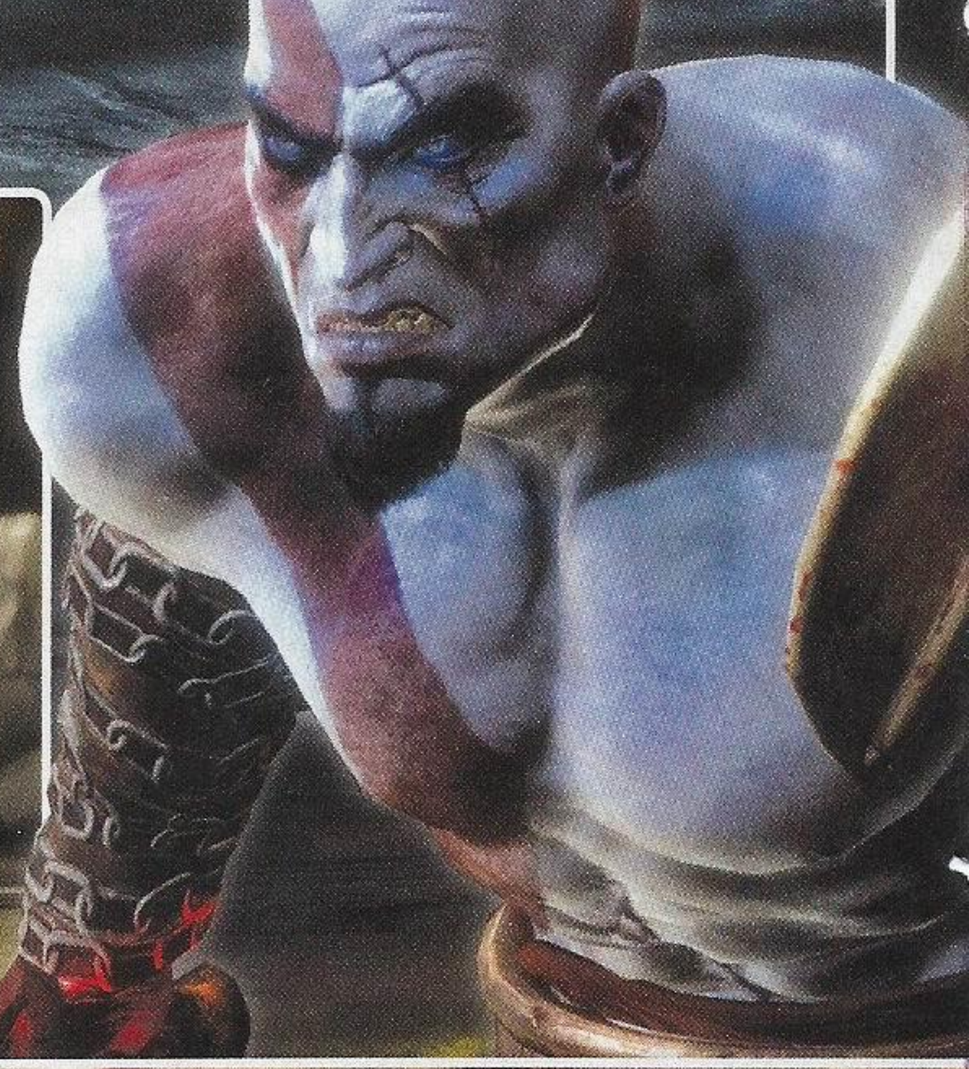
Pojawią się... pojazdy. To znaczy nie dosłownie, ale idea ujeżdżania cyklopa albo okiełznania harpii bazuje na tym samym pomyśle, co choćby prowadzenie Warthoga. Ma zintensyfikować akcję, wprowadzić potrzebny oddech od standardowych bitew, a przede wszystkim pokazać kto tu rządzi. Mitologiczne maszkary oczywiście nie poddadzą się bez walki i najpierw trzeba spuścić z nich kilka wiader krwi, aby można było z grzbietu potwora dumnie obserwować okolicę. Kratos wczepiony ostrzami w kark cyklopa wygląda odpowiednio strasznie, zaś takie połączenie skutkuje jeszcze większą siłą rażenia, a niektóre fragmenty poziomów będzie można przejść tylko w ten sposób. Z kolei harpie mają pomóc w przemieszczaniu się między miejscówkami, a po wykonanym zadaniu można je zwyczajowo rozerwać na sztuki. Jak widać początkowe teorie, że trzecia część to tylko God of War HD można wsadzić w coś gorszego niż między bajki. Paradoksalnie z przeskokiem na PS3 największą zmianą nie będzie prawdopodobnie oprawa, tylko zasady gry i większa głębia walki. Do czasu ogłoszenia tego przez autorów, nawet nie wiedziałem, że tak bardzo potrzebowałem jazd na jednookich juggernautach w GoW. Naiwnie przypuszczałem, że zostanie nam zaserwowana rozgrywka bliźniaczo podobna do poprzednich części. Mylenie się w naszej branży wyjątkowo nie jest wadą.

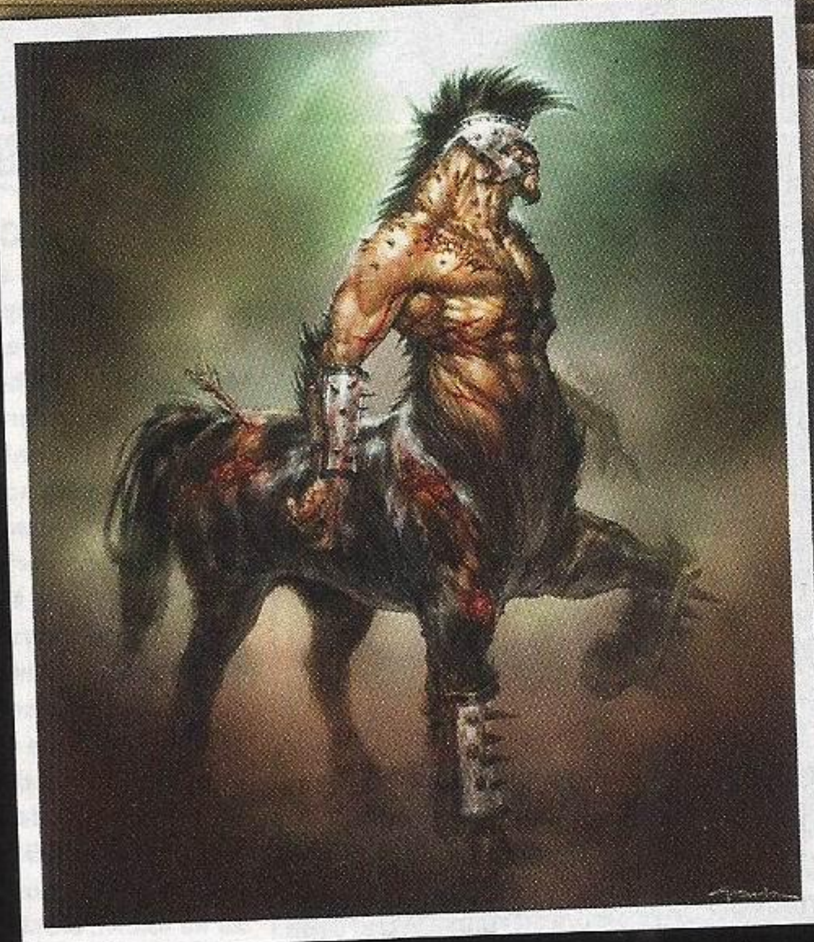
ZA WSZELKĄ CENĘ

Pomysł osadzenia slashera w realiach mitologicznych jest równie świetny, co trudny do wykonania. Na szczęście udało się wpleść w mity postać Kratosa, a nie było to łatwe, bo jest chodzącą maszyną śmierci. Dość powiedzieć, że w pierwszej część zabił Aresa, a w drugiej był bliski zgładzenia samego Zeusa. Developerzy są tak zaprawieni w bojach, że w historii pojawiają się nawet mniej znane postacie, jak Perseusz, Prometeusz czy Charon. Za scenariusz gier współodpowiedzialna jest niejaka Marianne Krawczyk i nie będę podpowiadał jakie ta pani ma korzenie. Sami zgadnijcie. Pierwszy God of War sprawiedliwie dzielił rozgrywkę między – miejscami wymagające pomyślunku – zagadki i walkę, z kolei druga odsłona dużo wyraźniej stawiała na bezustanną akcję i postępujący szczękopad spowodowany tym, jak ta gra wyglądała. Podobno Phil Harrison chciał, by ukazała się na PS3, ale udało się ją wypuścić w ostatnim roku hegemonii PlayStation 2. Trzeba przyznać, że na telewizorach SD wyglądała imponująco i w swoim czasie rządziła pod tym względem. Stig Asmussen pytany o kształt GoW III mówi, że chce znaleźć się ze swoją grą gdzieś pośrodku. Na razie wygląda na to, że mimo wszystko dostaniemy tytuł podobny do God of War II, co przecież nikogo nie powinno zmartwić. Ciekawostką w serii jest gra o podtytule Betrayal wypuszczona jedynie na telefony komórkowe. Kratos zostaje wrobiony w zabójstwo maskotki Hery, a ktoś w ten sposób próbuje zrazić do niego bogów Olimpu. Ostatecznie Duch Sparty zabija wysłannika Zeusa, czym ściąga na siebie jego gniew. Gra fabularnie osadzona była między pierwszą a drugą częścią, ale jej znajomość nie jest wymagana do poznawania losów Kratosa na konsolach. Ot, wątek poboczny i miły ukłon w stronę osób spędzających czas na graniu na niewielkim ekraniku.

Więcej przeciwników na ekranie nie oznacza jedynie podstawowych sługusów, a armia złożona z cyklopów i cerberów będzie odpowiednio szokować.

Mimika Ducha Sparty także przeskoczyła na następny poziom – do tej pory nikt w grach tak sugestywnie nie przestawiał żądzy zemsty i zwierzęcej złości.





FATE HAS BROUGHT ME HERE

Po premierze God of War II w redakcji słychać było głosy „czy i jak zdołają to przebić?”, ale z dotychczas ujawnionych materiałów można wnioskować, że nie sprawi to autorom wielkiego problemu. Ratuje ich mówienie od trzeciej części jako zwieńczeniu całej sagi, w której finał ma znaleźć motyw zemsty Kratosa na bogach. Pamiętając jego ostatnie wyczyny, nie ma powodu by zazdrościć mieszkańcom Olimpu, bo ich dni wydają się policzone. Helios zostanie bezkompromisowo pozbawiony głowy, służącej potem Duchowi Sparty do oświetlania ciemnych korytarzy. Tych na pewno nie zabraknie w drodze do starcia z bogiem umarłych w Tartarze. Potwierdzono walkę z Hadesem, któremu będziemy po kolei odcinać kolejne fragmenty ciała, a ochłapy mięcha będą starały na powrót przyłączyć się do swojego właściciela w stylu T-1000 z drugiej części Terminatora. Dlatego najpierw trzeba unieszkodliwić żyjące fragmenty cielska Hadesa, a dopiero potem przystąpić do rzeźni numer dwa. Kratos ponownie dotrze do gromowładnego Zeusa, z tym że teraz ich starcie będzie ostateczne. Nikt nie ucieknie z miejsca walki, a bitwa z siwowłosym ojcem to kwintesencja wszystkiego, co nowe w God of War III. Nie obędzie się bez twórczego wykorzystania podłoża, kiedy Tytani zaczną się ruszać, ani bez błyskawicznego przełączania się między dostępnymi broniami. Władca Olimpu będzie miał odrobinę ułatwione zadanie, bo może swobodnie wisieć w powietrzu – Kratos musi zaczepić się gdzieś ostrzami, bo w przeciwnym wypadku runie w przepaść. To na pewno będzie pojedynek pełen agresji i zwrotów akcji, którego nie sposób się doczekać.

Część osób narzeka na brak ewolucji oprawy w porównaniu do poczciwej PS2. Początkowo byłem w stanie podpisać się pod podobnymi herezjami, ale na kilka godzin wróciłem do God of War II zbadać sprawę – wszak ostatnio grałem w nią dwa lata temu. Od tej pory nie mam złudzeń, trzecia część wygląda lepiej niż renderowane wstawki w „dwójce”, nie mówiąc o grywalności, która do dziś wprawdzie nie razi, ale w dobie graficznych potworów może uchodzić jedynie za znośną. Nie ma żadnych wątpliwości, że szykuje się najładniejsza odsłona brutalnej masakry z Kratosem w roli głównej, a każdemu malkontentowi radzę odkurzenie poprzednich części i porównanie ich z dostępnymi zwiastunami. Nowy Bóg Wojny wróci w krwistej glorii i brutalnej chwale, kto wie – może następna odsłona będzie się nazywać God of Olympus? Mocno trzymam kciuki za Kratosa, żeby wreszcie pomścił swoją zamordowaną rodzinę. Zeusie, zapłacisz za to! // Gonzo

POTWIERDZONO WALKĘ Z HADESEM, KTÓREMU BĘDZIEMY PO KOLEI ODCINAĆ KOLEJNE FRAGMENTY CIAŁA, A OCHŁAPY MIĘSA BĘDĄ STARAŁY NA POWRÓT PRZYŁĄCZYĆ SIĘ DO SWOJEGO WŁAŚCICIELA

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

68 **Resident Evil 5**
Xbox 360, PlayStation 3

74 **Tenchu: Shadow Assassins**
Wii

75 **Burnout Paradise: The Ultimate Box**
Xbox 360, PlayStation 3

76 **MadWorld**
Wii

80 **World of Goo**
Wii

80 **Flower**
PlayStation 3

82 **Grad Theft Auto IV: The Lost and Damned**
Xbox 360

84 **50 Cent: Blood on the Sand**
PlayStation 3, Xbox 360

85 **Fallout 3: Operation Anchorage**
Xbox 360

85 **R-Type Delta**
Xbox 360

85 **Minesweeper Flags**
Xbox 360

85 **Funtown Mahjong**
Xbox 360

86 **Tom Clancy's H.A.W.X.**
Xbox 360, PlayStation 3

88 **Halo Wars**
Xbox 360

90 **Eternal Sonata**
PlayStation 3

90 **Star Ocean: The Second Evolution**
PSP

91 **The House of the Dead: Overkill**
Wii

92 **Ninja Blade**
Xbox 360

94 **Dragon Quest: Hand of the Heavenly Bride**
Nintendo DS

95 **Moon**
Nintendo DS

95 **Robocalypse**
Nintendo DS

95 **Harvest Moon: Island of Happiness**
Nintendo DS

95 **Legend of Spyro: Dawn of the Dragon**
Nintendo DS

95 **Trackmania DS**
Nintendo DS

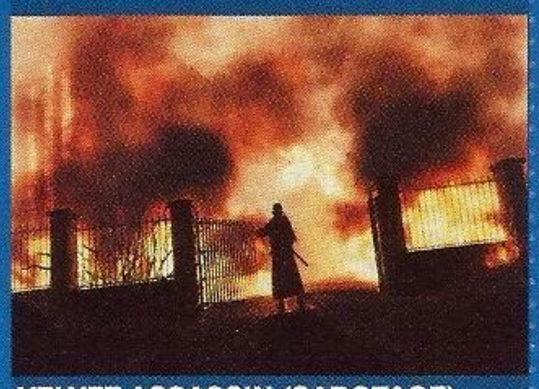
96 **Race Pro**
Xbox 360

98 **OneChanbara: Bikini Samurai Squad**
Xbox 360, Wii

98 **Destroy All Humans: Path of Furon**
Xbox 360, PlayStation 3

99 **Patapon 2**
PSP

N+ MOST WANTED KWIECIEŃ 2009



VELVET ASSASSIN (SABOTAGE)
Bardzo nas intryguje ta gra. Słowa klucze: druga wojna światowa, hitlerowcy, skradanka, krwawe stealth kille i niezła laska w roli głównej.

AFRO SAMURAI
Krwawy samurajski slasher z hip-hopem w tle i Samuelem L. Jacksonem użyczającym głosu głównemu bohaterowi. Łał.

RESISTANCE RETRIBUTION
Bez wątpienia jedna z najładniejszych gier na PSP. Czy równie dobra, co ładna?

Idzie dobre, idzie złe

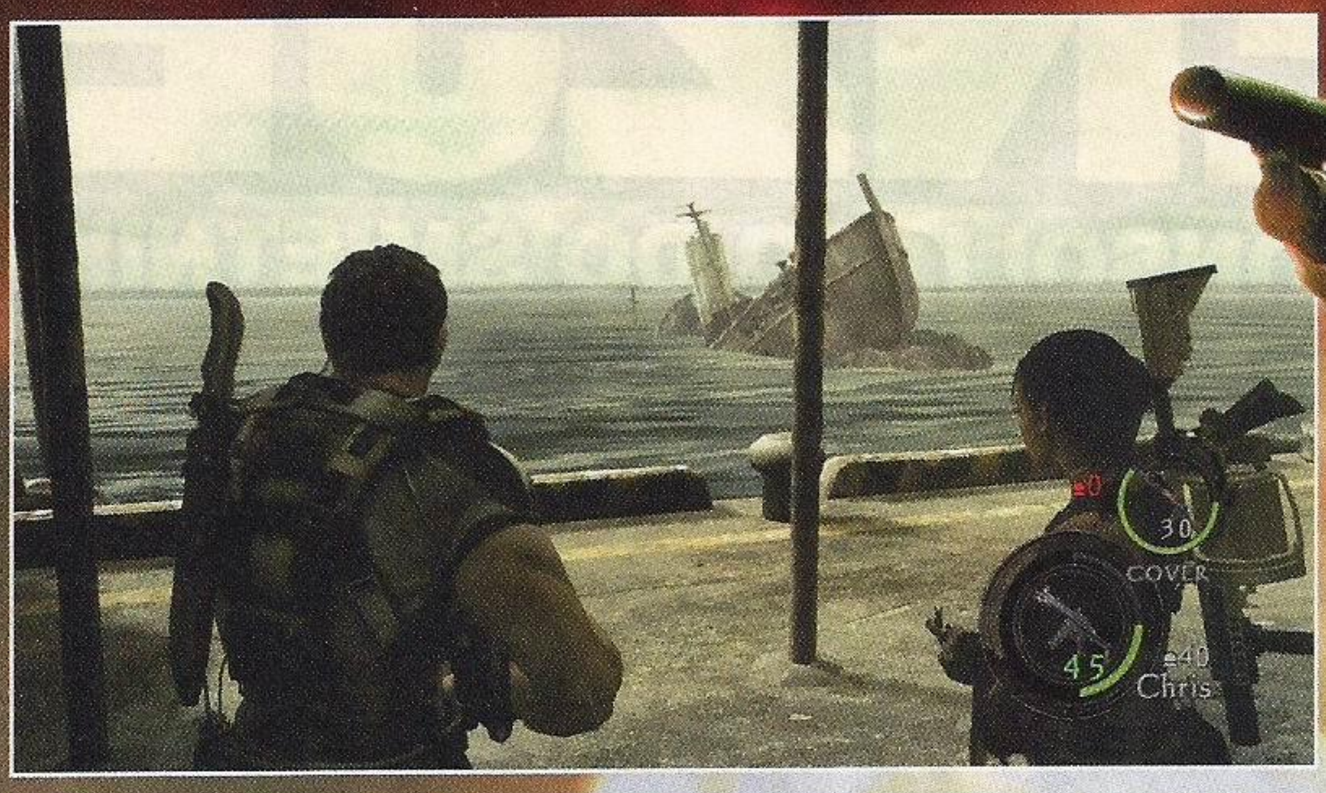
Jeszcze nie tak dawno temu 116 stron przygotowywaliśmy na specjalne okazje – podwójne numery wakacyjne lub świąteczne. Ale oto nadszedł 2009 rok i po raz trzeci z rzędu (a piąty licząc także ostatnie miesiące 2008) NEO+ nie wraca do „setki". Nie mamy najmniejszych problemów z wypełnieniem 116 stron ciekawymi tekstami, najnowszymi zapowiedziami, raportami z pokazów gier, czy recenzjami killerów.

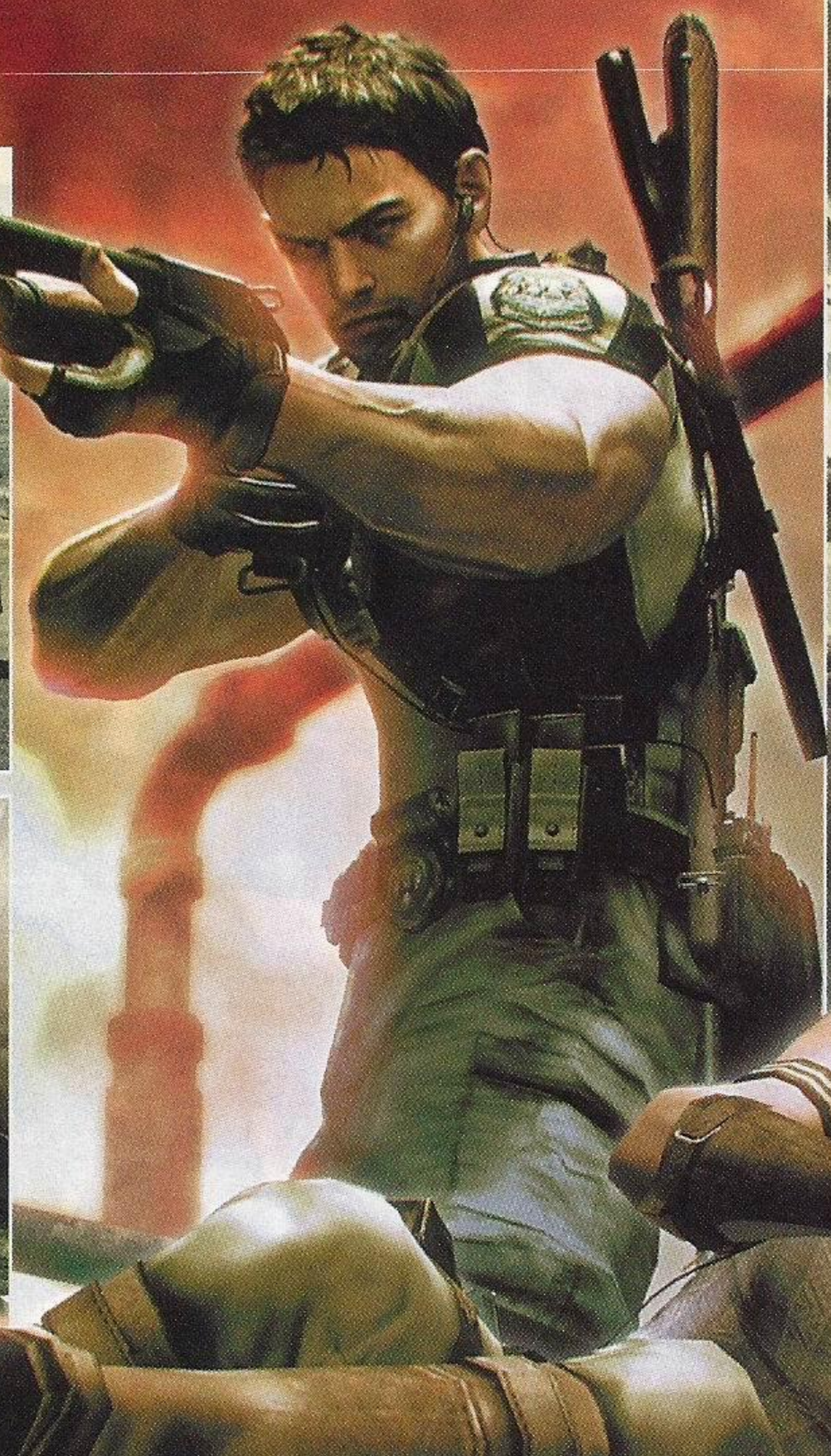
Recenzje killerów w pierwszym kwartale roku? Coś niezwykłego stało się z branżą na naszych oczach i chyba najwyższy czas zacząć otwierać szampana i świętować. Wydawcy zaczęli dostrzegać szansę zarobienia nie tylko w okresie świątecznym. Czy może lepiej byłoby napisać: zrozumieli, że nawet bardzo dobre tytuły skazane są na porażkę w wojnie o serca i pieniądze graczy w okolicach Gwiazdki. Dead Space, Mirror's Edge, nawet Prince of Persia i Tomb Raider: Underworld sprzedały się, delikatnie mówiąc, w niezadowalającej ilości. Być może dużo lepszym pomysłem byłoby wydanie ich w okresie posuchy, gdzie nie tyle zostałyby kupione przez większą liczbę osób, co dostrzeżone i przede wszystkim zapamiętane przez większą grupę potencjalnych nabywców. Budowanie marki w okresie świątecznym to niezbyt dobry pomysł, co już dziś przyznają autorzy Dead Space. Niektórzy pomyśleli o tym wcześniej i przesunęli premiery gier na początek 2009 roku. Killzone 2 (dwa miliony preorderów w USA), Street Fighter IV (dwa miliony rzucone do sklepów), Resident Evil 5, MadWorld – niektórzy twierdzą, że to większe killery niż tytuły, które ukazały się na święta Bożego Narodzenia A.D. 2008. Patrząc na zapowiedzi jesteśmy pełni optymizmu, będziemy grać w hity przez cały ten rok.

Na naszych oczach dokonuje się jeszcze jedna przemiana. W tym numerze NEO+ znajdziecie recenzje Tenchu, House of the Dead: Overkill i MadWorld – trzech krwawych gier na Wii skierowanych do starszych graczy. Nie casuali, babć, dziadków, Waszych sympatii gubiących wagę na Wii Balance Board. Lada dzień ukaże się Dead Rising: Chop Till You Drop, a pod koniec roku zaatakuje Dead Space Extraction. Wygląda na to, że coraz więcej firm chce zarobić na sukcesie Wii produkując tytuły skierowane do graczy-wyjadaczy albo takie, z których poza machaniem nic nie płynie. Oprócz krwi, a przemoc – jak wiadomo – najlepiej się sprzedaje.

To nic, że niemal wszystkie te gry wyglądałyby równie dobrze na PlayStation 2. Ważne, że dzięki nim (i Mario, No More Heroes, Metroid Prime, itd.) posiadacze innych konsol mogą znaleźć na Wii coś dla siebie, co w połączeniu ze wsteczną kompatybilnością jest powodem, by w końcu zakupić konsolę Nintendo.

A jeśli kupować konsole i gry, to najlepiej dziś, dopóki w magazynach sklepów zalega towar zakupiony jeszcze po starym kursie euro. Dramatyczny spadek wartości złotówki musi pociągnąć za sobą podwyżki, co widać na przykładzie Halo Wars. Sugerowana cena to aż 289 złotych. Wygląda na to, że w czasie najciekawszych zmian w branży, gdy co miesiąc ukazują się hity, rynek gier w Polsce może poważnie ucierpieć. Kupujcie gry póki są w tanie (tak! tanie, bo w takich Włoszech na przykład cena nowej gry na X360/PS3 to 70 euro!) , jeśli jeszcze nie macie KZ2, SFIV, RE5 lub MadWorld, koniecznie złóżcie preordery. Niedługo skończy się eldorado. Znów pozostanie mieć nadzieję i czekać na obniżki cen. Ale hitów nie zabraknie, a recenzje wszystkich znajdziecie oczywiście w NEOplus. ■■ N+crew





txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1-2 (2)
- Premiera: 13 marca
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Trochę narzekałem grając w demo, ale gdy już dorwałem pełną wersję, ukończyłem ją nie wstając od konsoli. No prawie, bo RE5 jest niewiele krótszy od wielkiej poprzedniczki. Szczerze mówiąc, podoba mi się nawet bardziej niż RE4. Końcówka to nieustanna akcja, walki z bossami przeplatane starciami z mniejszymi kozakami. Najwięcej frajdy sprawia koop offline. Nie przeszkadza mi podział ekranu, przyzwyczaiłem się po chwili i myślałem już tylko o tym, by grać z myślą o „drużynie". Historia ciekawsza niż w czworce, może dlatego, że skupia się na znajomych postaciach. Sterowanie przeżyłem, ale następnym razem poproszę choćby minimalne strafe'owanie podczas celowania. **9/10**

RESIDENT EVIL 5

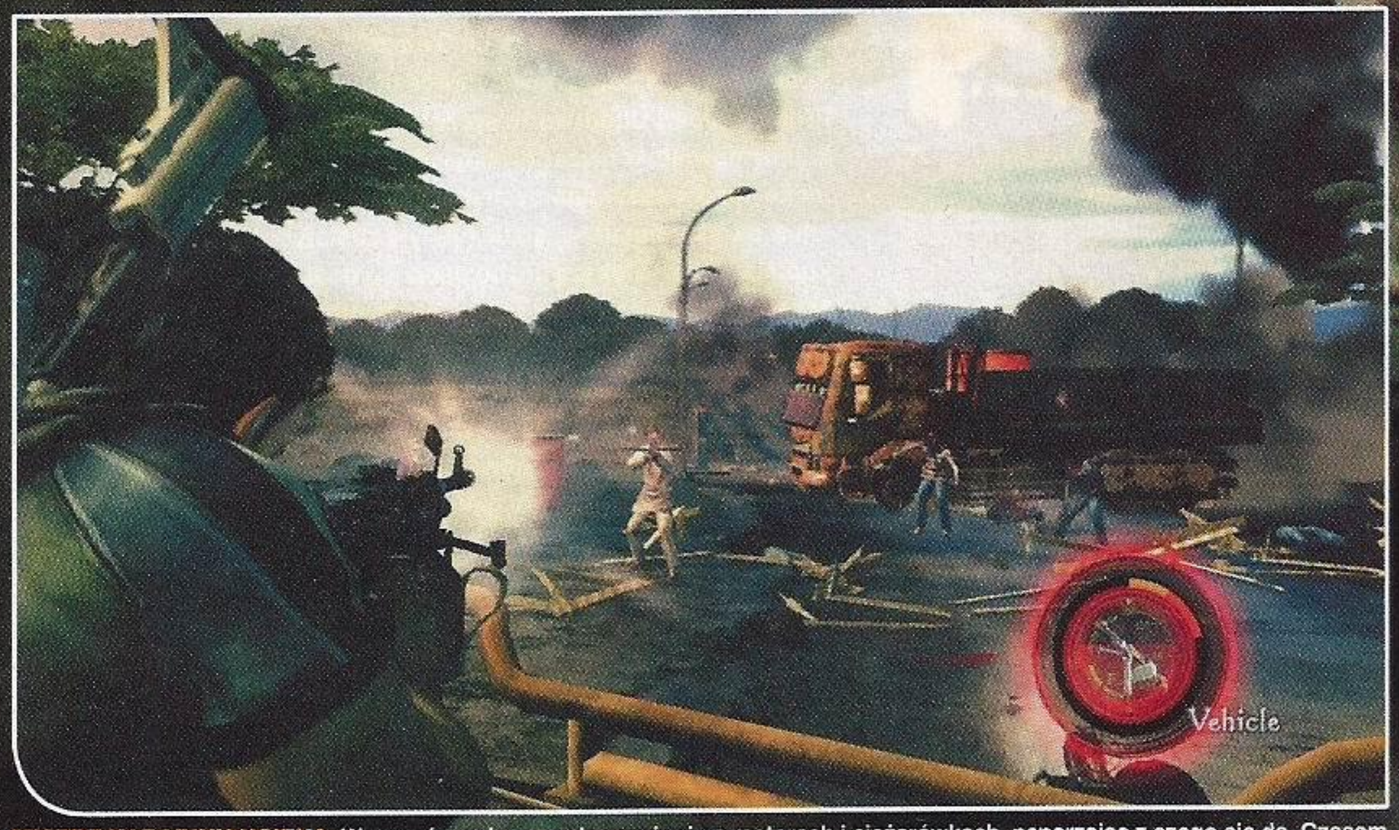
SHINJI MIKAMI MOŻE ZACZĄĆ OFICJALNIE ŻAŁOWAĆ, ŻE NIE ZAGRA W PIĄTĄ CZĘŚĆ RESIDENTA

Gra może nie wprowadza rewolucji, a w kilku miejscach wręcz robi kilka kroków do tyłu, lecz zawsze są to kwestie czysto techniczne, grywalność pozostaje nietknięta. Jądro rozgrywki, czyli nieskrępowana satysfakcja, jaka płynie z sadzenia kolejnych headszotów ramię w ramię z kumplem, to nadal rzecz warta stania w kilometrowych kolejkach. Właśnie z powodu takich tytułów, jak piąty Resident Evil, gry są wyjątkowym medium, a inne gałęzie rozrywki czy sztuki mogą im tylko pozazdrościć. Żaden seans w kinie, sesja ze świetną książką albo wyprawa do galerii nie daje się porównać do tak prostej czynności, jaką wydawałoby się wciskanie tych wszystkich guziczków na padzie. Ciągle powstają pozycje, które pozwalają całkowicie zapomnieć o trzymanym w ręku dziwnym urządzeniu i skupić się na tym, co widać i słychać. Resident Evil 5 jest właśnie takim tytułem. Capcom znowu pokazał pazur i po kilkudziesięciu godzinach spędzonych z Chrisem oraz Shevą, mogę powiedzieć jedno: mam ochotę na więcej. Nie odstraszył mnie nawet fakt, że wieloletni reżyser serii nie pracuje już dla Capcomu, podczas napisów końcowych byłem podobnie naładowany emocjami, jak zawsze w przypadku tej wspaniałej sagi. Kto zadawał sobie pytanie, czy ekipa Capcomu poradzi sobie z Residentem na nowej generacji, może odetchnąć z ulgą. O ile jeszcze tego nie zrobił po rzucie okiem na ocenę końcową.

STAŚ I NEL PO JAPOŃSKU

Już ujęcie otwierające najnowszą odsłonę sagi: jeep na afrykańskiej pustyni w palącym świetle słońca, przypieczętowuje zmianę wizerunku, którego symbolem jest Resident Evil 5. I dobitnie udowadnia, że można stworzyć survival thriller bez uciekania się do oklepanych trików, jak wszechogarniająca ciemność i sączący się deszcz. Gra Capcomu jako jedna z pierwszych eksploruje motyw połączenia strachu z maksymalną widocznością i po początkowych wątpliwościach, przyzwyczailiśmy się do koncepcji horroru w środku dnia. RE4 zerwał z zombiakami, teraz przyszła kolej na znaną otoczkę. To, że wszystko widać i zło nie może czaić się w ciemnych zakamarkach, nie odbiera grze niczego z jej klimatu, choć straszenia jest równie mało, jak w przygodach Leona.

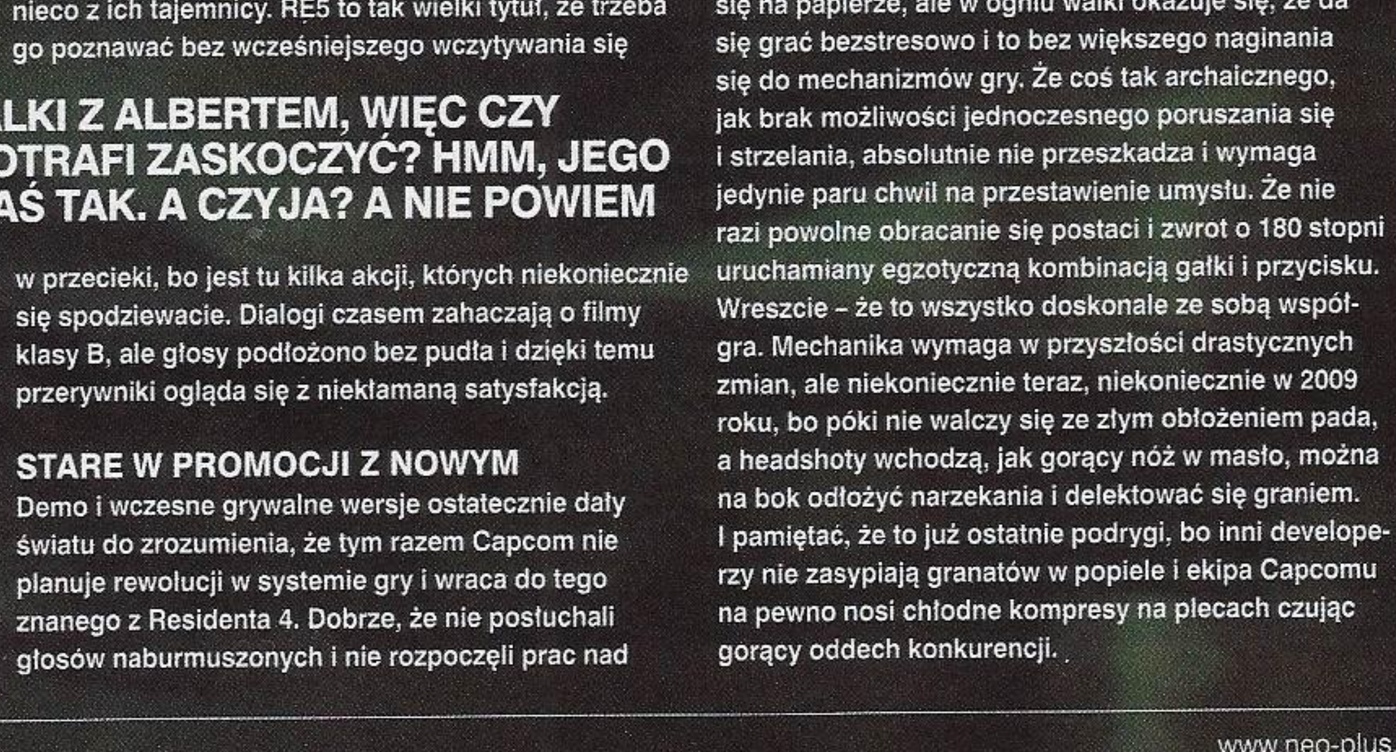
Chris Redfield przybywa do Afryki pomóc w wyjaśnieniu sprawy broni biologicznej posiadanej przez terrorystów, a przy okazji chce załatwić osobistą sprawę, która nie daje mu spać po nocach. Pierwsze kroki prowadzą go do niejakiego Irvinga, ale akcja błyskawicznie nabiera tempa i wśród gorejących trupów okazuje się, że macki (w przenośni) Umbrelli i (literalnie) Weskera sięgają aż na Czarny Kontynent. Razem z blondwłosą dżagą Excellą, Albert planuje coś, co niekoniecznie podoba się reszcie świata. Jak na prawdziwego wizjonera przystało, opinia ogółu go nie obchodzi, ale w aferę miesza się dwuosobowa mniejszość, czyli Chris Redfield i Sheva Alomar. I jej głos będzie coraz bardziej słyszalny. Chris to wielka, naładowana mięśniami lodówka sterydów i od razu widać, że nie ma ochoty



MISTRZ KARABINU UCIEKA W pogoń za nim ruszają zarażeni na motorach i ciężarówkach, naparzając z czego się da. Czasem zastawią drogę, innym razem postarają się zepchnąć jeppa z Chrisem i Shevą w przepaść.

na cackanie się z przeciwnościami losu. Woli je likwidować strzałami w głowę. Znajdzie jednak kilka chwil na momenty zadumy, choć nie będą trwały one dłużej, niż moment morfowania się bossów z jednej formy w drugą. Sheva bezboleśnie wpisała się w bogatą plejadę postaci tego uniwersum i towarzyszy Chrisowi od początku do końca, ale dopiero czas pokaże, czy leworęczna mulatka spodoba się fanom.

Fabuła nie zaskakuje, ale przynajmniej prowadzi przez kilka konkretnych miejscówek i każda kolejna partia strzelania zdaje się przebijać kolejną. Tak, jakby autorzy po zrobieniu jednej sceny próbowali sobie udowodnić, że potrafią wycisnąć z kodu jeszcze więcej i mocniej zaangażować grających. Udało im się w stu procentach, większość czasu gry spędziłem na krawędzi kanapy gorączkowo wpatrując się w telewizor. Zwiastuny pokazały dużo za dużo, ale na szczęście nie pokazały wszystkiego, więc gra i tak zaskakuje, choć wolę nawet nie myśleć, jaki efekt wywoływałaby, gdyby nie wepchnięto tak dużo w trailery. Gdzieś w tle, wśród znajdywanych dokumentów – które aż proszą się o jakąkolwiek multimedialność – pojawia się wątek Las Plagas z RE4, a kilka retrospekcji fabularną klamrą spaja i tak już rozbuchaną do granic historię całej serii Resident Evil.



UŚMIECH MOJĄ MOCNĄ STRONĄ Pistolet na tym etapie może jedynie rozśmieszyć, chyba że został kilkukrotnie wzmocniony w sklepie. W przeciwnym wypadku koleżkowie nawet nie poczują bzyknięć i trzeba będzie ratować się ucieczką. Cała wstecz!

WIDZIELIŚCIE ZWIASTUNY I WALKI Z ALBERTEM, WIĘC CZY EKWILIBRYSTYKA WESKERA POTRAFI ZASKOCZYĆ? HMM, JEGO NIE. A CZYJAŚ POTRAFI? CZYJAŚ TAK. A CZYJA? A NIE POWIEM

Stary znajomy Albert Wesker pojawi się niejednokrotnie, a każde jego wejście pamięta się długo, bo najmocniej posuwa historię do przodu, a przy okazji jest wizualnym majstersztykiem, choć tak można nazwać większość filmików. Na pewno widzieliście zwiastuny i walki z Albertem, więc czy ekwilibrystyka Weskera potrafi zaskoczyć? Hmm, jego nie. A czyjaś potrafi? Czyjaś tak. A czyja? A nie powiem.

Jak to u Capcomu bywa, charaktery postaci to jazda bez trzymanki na nieosiodłanym rumaku i część projektów zrywa kask, ale z drugiej strony niektóre wymiany zdań brzmią cokolwiek dziwacznie. Kilka motywów pojawia się jak diabełek z pudełeczka i zabilibyście mnie na miejscu, gdybym teraz uszczknął nieco z ich tajemnicy. RE5 to tak wielki tytuł, że trzeba go poznawać bez wcześniejszego wczytywania się w przecieki, bo jest tu kilka akcji, których niekoniecznie się spodziewacie. Dialogi czasem zahaczają o filmy klasy B, ale głosy podłożono bez pudła i dzięki temu przerywniki ogląda się z niekłamaną satysfakcją.

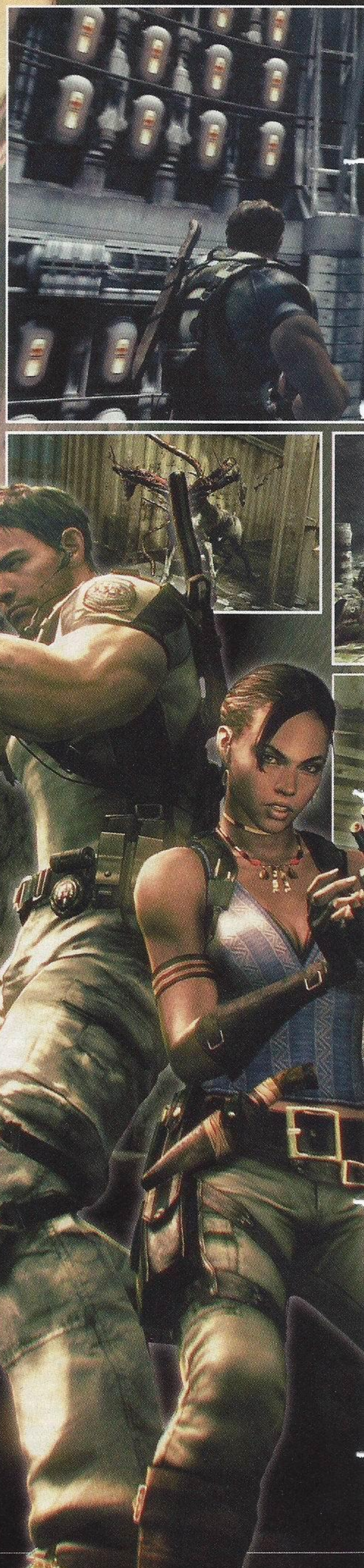
STARE W PROMOCJI Z NOWYM

Demo i wczesne grywalne wersje ostatecznie dały światu do zrozumienia, że tym razem Capcom nie planuje rewolucji w systemie gry i wraca do tego znanego z Residenta 4. Dobrze, że nie posłuchali głosów naburmuszonych i nie rozpoczęli prac nad RE5 od nowa, jak to swego czasu zrobił Mikami z „dwójką" uznając, że za mało w niej innowacji. Jasne, rozwiązania zaprezentowane w grze nie bronią się na papierze, ale w ogniu walki okazuje się, że da się grać bezstresowo i to bez większego naginania się do mechanizmów gry. Że coś tak archaicznego, jak brak możliwości jednoczesnego poruszania się i strzelania, absolutnie nie przeszkadza i wymaga jedynie paru chwil na przestawienie umysłu. Że nie razi powolne obracanie się postaci i zwrot o 180 stopni uruchamiany egzotyczną kombinacją gałki i przycisku. Wreszcie – że to wszystko doskonale ze sobą współgra. Mechanika wymaga w przyszłości drastycznych zmian, ale niekoniecznie teraz, niekoniecznie w 2009 roku, bo póki nie walczy się ze złym obłożeniem pada, a headshoty wchodzą, jak gorący nóż w masło, można na bok odłożyć narzekania i delektować się graniem. I pamiętać, że to już ostatnie podrygi, bo inni developerzy nie zasypiają granatów w popiele i ekipa Capcomu na pewno nosi chłodne kompresy na plecach czując gorący oddech konkurencji.

STO LAT SAMOTNOŚCI

W głównym tekście wspomniałem o plusach i minusach kooperacji, ale oprócz łamania głowy nad ekwipunkiem, który jest wiecznie za mały, trzeba pamiętać, że grając w pojedynkę jest łatwiej. I to sporo łatwiej. Wrogowie, z którymi w kooperacji męczyliśmy się kilka dobrych minut, w singlu padają zdecydowanie szybciej. Poza tym można przestać liczyć się z drugą postacią, jeśli tego wymaga sytuacja, i samemu zgarniać amunicję. Przydałyby się jakieś uproszczone instrukcje dla partnera kierowanego procesorami konsoli, na przykład, żeby niekoniecznie wykorzystywał wszystkie znalezione zioła od razu, bo w kombinacji z innym herbem, uzupełnią cały pasek energii. Ale i tak narzekań jest mało, w zasadzie można polegać na drugim bohaterze, szczególnie w przypadku sytuacji podbramkowych, kiedy wrogowie rzucają się na gracza albo potrzebna jest natychmiastowa resuscytacja. Gra w samotności ma niezaprzeczalny atut w postaci obrazu wyświetlanego na pełnym ekranie, a nie w egzotycznie wyglądających okienkach.

ZNAD BARA NA RÓWNINIE Pewnie zastosowano tutaj miliard sprytnych sztuczek graficznych, ale to nieistotne. Ważne, że widoki są kompletne, nic się nie dorysowuje, nie ma tearingu i gra hula płynnie. Tego nam trzeba, Capcom.



SZEFIE, TYM RAZEM TO JA CI WYPŁACĘ
Kilka kopniaków, sierpowych i headshotów

Nie bójcie nic, nie zdradzamy tutaj żadnych sekretów spod capcomowego dywanu szefów – oto jedynie niektórzy watażkowie.

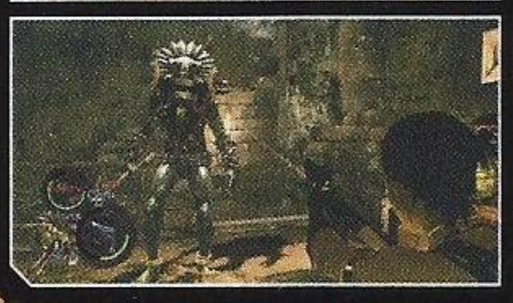
Jeden z najlepszych rzeźników w okolicy, a poza tym bardzo towarzyski – z Chrisem i Shevą zaprzyjaźni się już w jednym z pierwszych rozdziałów. To będzie burzliwa i toporna znajomość, ale bardzo cenna. Nauczy przyrządzać przepyszne szaszłyki ze wszystkiego.

Po jednej z imprez obudził się z workiem na głowie i nie był tym faktem zachwycony. Ostatnie, co pamięta, to toast z pewnym muskularnym Amerykaninem i drobną mulatką. Ma pewne podejrzenia, dlatego z każdym wita się warkotem piły mechanicznej. I żegna też.

Owady w wypadku ciepłej zimy, mogą spokojnie się rozwijać w kokonach, larwach czy gdziekolwiek to robią. Wyobraźcie sobie temperatury podczas afrykańskiej zimy, a nie zdziwi Was przerośnięty komararobal. Nie karmić, nie drażnić, zabija jednym ciosem.

Największy trendsetter wśród napotkanych przeciwników. Nie dość, że ma wyrzeźbioną klatę i modną maskę kozy, to trzymane race wyróżniają go z tłumu. To twardy i wytrzymały skurczybyk, nie daje się łatwo przegadać. Ma bardzo silną głowę.

Jeśli dziewczynie z głowy nagle zaczynają wyrastać olbrzymie i agresywne macki, może to oznaczać, że wczorajsza odmowa wyjścia do sklepu nie była najrozsądniejszą decyzją. Warto spytać „kochanie, czy wszystko okej?" i przeładować broń.

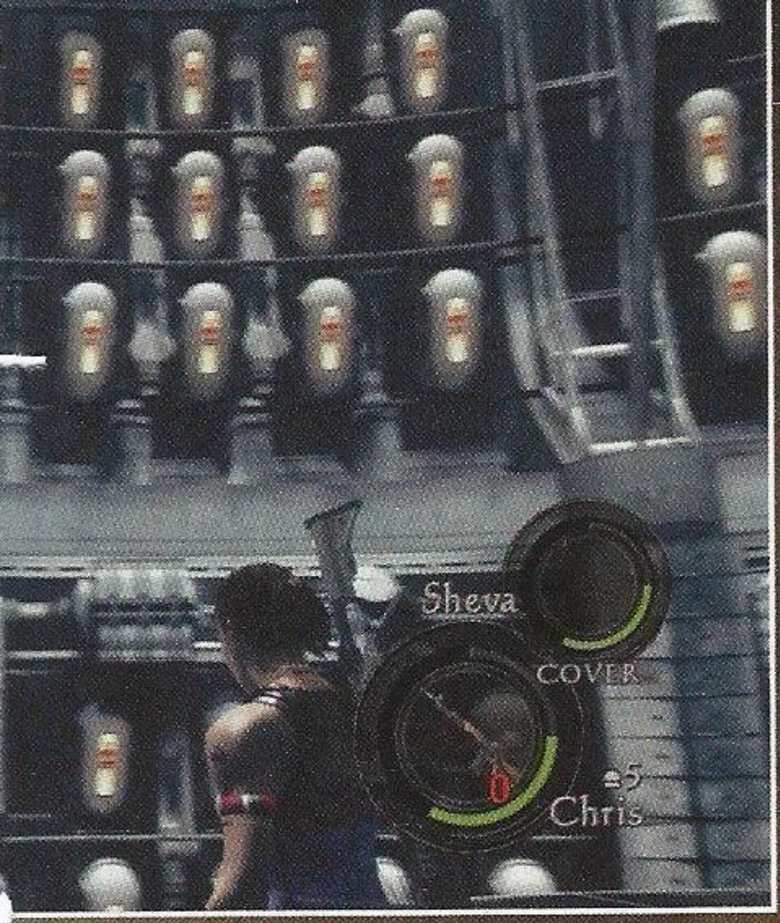


Nieczuły na wysublimowane strzały z granatnika, szaman voodoo chętnie przywita amunicję z innej broni. Uwaga na trzymany przez niego w prawej ręce młot, zbliżać się tylko w ostateczności i na chwilę. Koleżka ma bardzo niewiele rozumu, ale dużo pary w łapach.

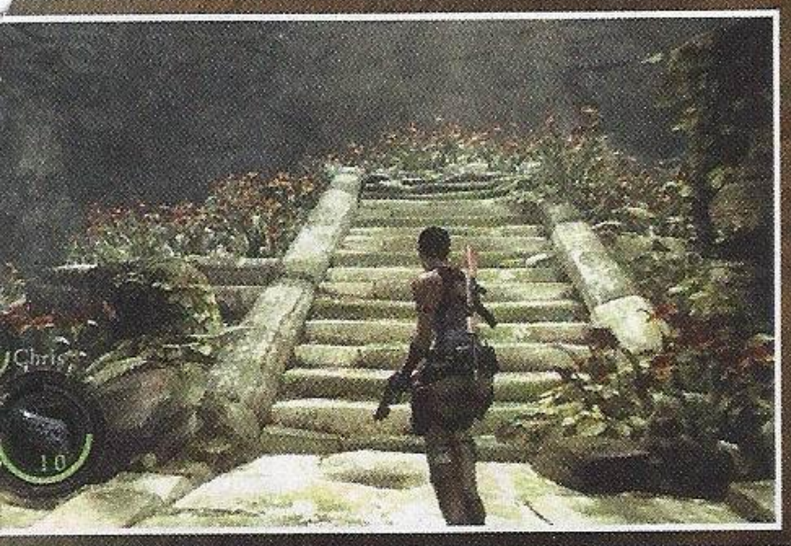
W niektórych miejscach można nawet kryć się za przeszkodami, ale znowu – patent nie jest dopasowany do obecnych realiów. Postacie nie mogą przemieszczać się wzdłuż osłon, a przeładowanie broni wymaga chwilowego narażenia się na atak.

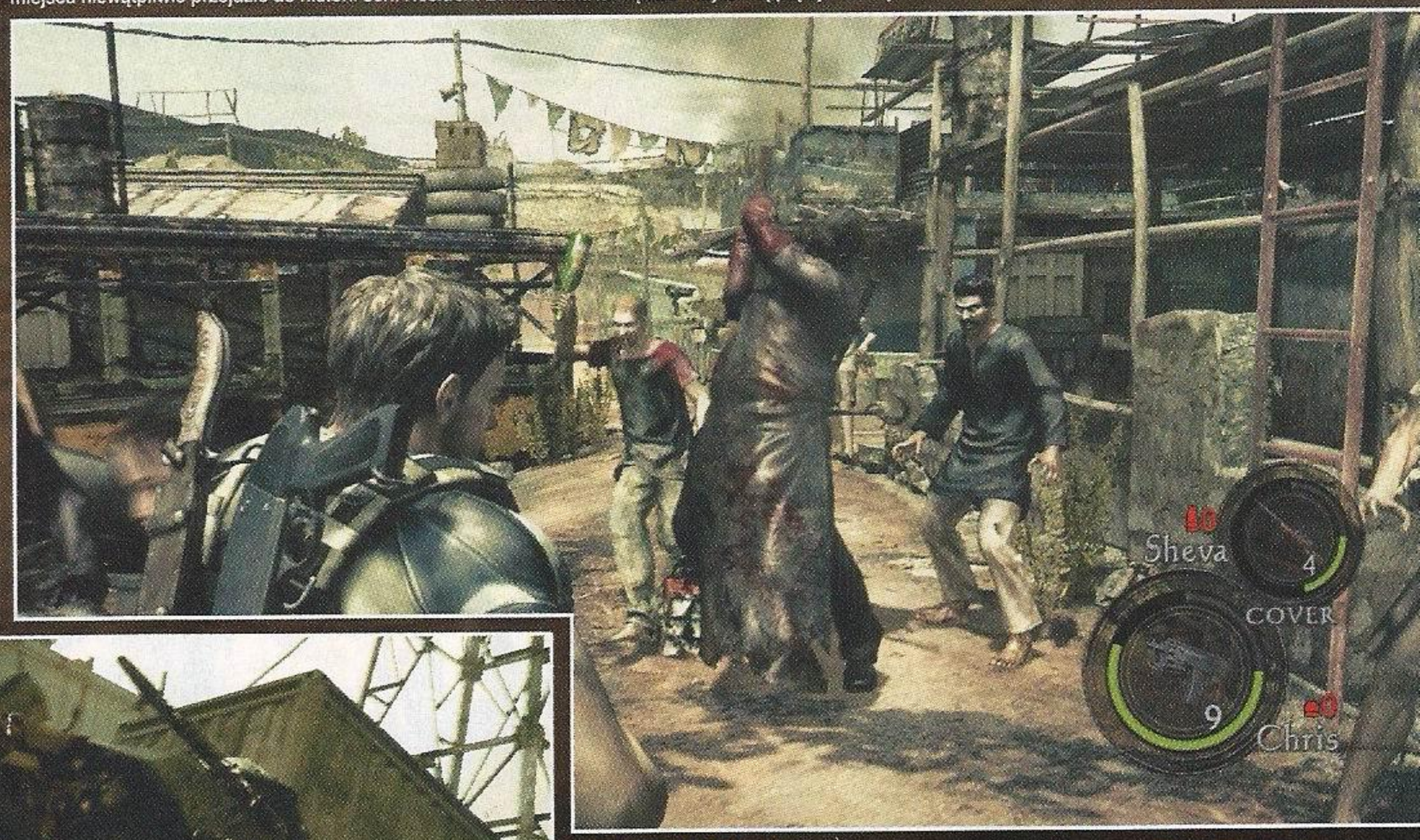
Podobnie, jak w RE4, zombiaki nie powracają, ale czarnoskórzy Majini stanowią ich kolejną inkarnację i dla wybrednych spore porcje gry będą miały gorzki posmak deja vu. Capcom na szczęście wprowadził kilka twistów, jeśli chodzi o oponentów; czasem z zaskoczenia podbiegną do gracza, innym razem niespodziewanie chwycą karabin i otworzą ogień. Potrafią łapać morderczym nelsonem, wtedy pomaga tylko interwencja partnera albo szybkie machanie analogiem. Wspólnym mianownikiem równania z przeciwnikami jest nie tylko kolor skóry, ale także sposób na uziemienie delikwentów. Nie ma tutaj żadnej finezji, w tym elemencie gra jest subtelna, jak uścisk ręki Chrisa i w każdego gościa trzeba władować konkretną ilość ołowiu. Czasem celując w konkretne miejsce, ale zazwyczaj najlepiej nadaje się do tego głowa. Oszołomionemu Majinowi można wyjechać z efektownego sierpowego, tudzież bardziej bezkompromisowo podeszwą buta rozpieprzyć głowę. Z czasem zaczynają im wyrastać osobliwie wyglądające bulwiaste macki, a zakażone psy po prostu pękają na pół i robi się na tyle nieciekawie, że trzeba celować z bezpiecznej odległości, a w kryzysowych momentach ratować się ucieczką, by oddać strzał spoza pola rażenia wrogów.

Pamiętacie koleżkę z piłą łańcuchową, który elektryzował przy zapowiedziach Residenta 4? Najwyraźniej w Afryce zostawił swojego przyrodniego brata i kolegów, bo teraz można spotkać kilka wariacji na temat gościa, który przy odrobinie nieuwagi skraca bohaterów o głowę. Warto przynajmniej raz zginąć, bo animacja opływającego krwią fatala wyszła autorom całkiem nieźle. W pamięć zapadł mi też wyjątkowo gruby Majin ubrany tylko w przerośniętą pieluchę imitującą strój sumity. Potrafi przypieprzyć, oj potrafi, a ołów smakuje mu



NIEPOKOJĄCE JAK MATRIX Kapsuły stanowią jedną z zagadek w grze, a ich obecność jest uzasadniona jednym z dwóch głównych wątków. Wizyta w tym miejscu niewątpliwie przejdzie do historii serii Resident Evil. Za kilka lat będzie wizytówką piątej odsłony.





(NIE)GRZECZNY PIESEK To niezbyt miły widok wrócić po całym dniu do domu i zobaczyć, że pupil pękł na pół, bo nie mógł znieść siedzenia samemu. Psy w RE5 są szybkie i morderczo skuteczne.

jak rybki młodemu pelikanowi i w delikwenta trzeba wpakować kilka magazynków. Nie pomaga ucieczka na hojnie rozmieszczone kontenery, bo wszyscy przeciwnicy potrafią się na nie wdrapywać albo wręcz wskakiwać. Wymiany ognia, mimo archaizmów sterowania, przysparzają niezapomnianych emocji i aż żal mi, że nie mogę napisać o późniejszych wrogach – oni to dopiero potrafią napsuć krwi i zestresować.

KOOPNIJ MNIE

Kooperacja w mniej lub bardziej ubogiej postaci była obecna w każdym Residencie i wreszcie postanowiono wokół idei współpracy z kolegą zbudować całą część od zera. Granie w pojedynkę jest fantastyczne, ale nazbyt przypomina RE4, za to przechodzenie z kumplem u boku to nowa jakość. I nie będę ukrywał, że główny składnik wysokiej oceny za miodność. Przygotujcie się na krzyki („uważaj z tyłu!" i „mam dla ciebie ammo" to nieśmiertelne klasyki), w gorętszych momentach bez współpracy daleko się nie zajdzie. Najwyraźniej kryzys dosięgnął producentów amunicji – trzeba rozsądnie nią gospodarować i oszczędzać, jak tylko się da. Z drugiej strony nawet plecak pełen naboi opróżnia się w zastraszającym tempie w miejscówkach z Majinami wyskakującymi z każdego kąta.

Warto w trakcie gry podzielić się z kumplem dostępem do arsenału, do wyboru są snajperki, pistolety, karabiny, obrzyny i granatniki, więc każdy może swobodnie wybierać, a warto mieć przy sobie więcej niż jedną pukawkę. Każda daje się modyfikować, można zwiększyć siłę ognia, pojemność, szybkość przeładowania albo szansę na criticala, ale dziwne że nie da się dokupić samej amunicji. Trzeba kombinować, kupować broń i potem ze stratą ją sprzedawać – dziwne, ale wtedy amunicja zostaje w ekwipunku. Przegląd plecaka można zrobić w każdej chwili i nieoceniona jest opcja przyporządkowania przedmiotów pod d-pad, co w olbrzymim stopniu wpływa na komfort gry. Kolejnym zlikwidowanym absurdem są handlujący goście, którzy pojawiali się w RE4 w najbardziej egzotycznych miejscach – teraz sklepy występują między rozdziałami. Proste, przejrzyste i cholernie wygodne.

Niejakim utrudnieniem jest pojemność plecaka, ograniczona do dziewięciu miejsc, więc kombinowania jest tym razem więcej niż dotychczas. Bardzo często gra wymusza przeróżne wspólne działanie, w rodzaju osłaniania partnera, a rozstania nie trwają dłużej niż kilka minut. Nawet tak prosta czynność, jak leczenie, wymaga dogadania, bo ziele użyte daleko od kolegi uleczy tylko jedną postać.

Druga postać sterowana przez konsolę radzi sobie całkiem znośnie, choć potrafi zarówno pozbierać amunicję, jak i głupio zginąć pakując się w grupę wrogów. Można jej wydawać proste polecenia i na szczęście w trakcie całej gry zepsuła mi humor tylko parę razy. Generalnie trzyma się blisko gracza i potrafi wspomóc w podbramkowej sytuacji. Aha, osoba sterująca Shevą musi się odrobiną przestawić, bo dziewczyna jest leworęczna i jej sylwetka przesłania widok odwrotnie niż Chris. Niestety Capcom potknął się w kwestii technicznej, jaką jest kontrowersyjny podział ekranu – widać dwie duże ramki dla każdego z graczy, natomiast reszta powierzchni straszy czernią. Zupełnie tego nie kupuję, bo nawet w przypadku 40-calowych telewizorów obraz nie jest specjalnie duży i trzeba mocno wytężać wzrok, żeby dojrzeć piękno miejscówek.

A uroda aren rzeźni jest niezaprzeczalna i gra świateł wszędzie robi olbrzymie wrażenie, Afryka pozwoliła w pełni wykorzystać możliwości HDR. Początkowe rozdziały przypominają sceny z pierwszego trailera RE5 i wszyscy, którzy zasmakowali dema, nie będą zaskoczeni. Potem przychodzi czas na jazdę bez trzymanki – fenomenalna sawanna z widokami sięgającymi horyzontu to pierwszej próby pokaz potęgi graficznej. Znajdzie się też coś dla tęskniących za klimatami „czwórki", a ciemne jaskinie trzeba oświetlać lampą, którą nosi jedna z postaci. Prowokuje to sytuacje, w których najpierw słychać złorzeczenia, a potem z absolutnej czerni wyłaniają się Majinowie, najpierw w postaci cieni tańczących

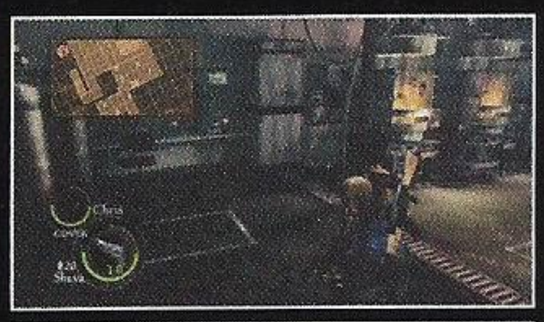
GRANIE W POJEDYNKĘ NAZBYT PRZYPOMINA RE4, ZA TO PRZECHODZENIE Z KUMPLEM U BOKU TO NOWA JAKOŚĆ I GŁÓWNY SKŁADNIK WYSOKIEJ OCENY ZA MIODNOŚĆ

HEBAN

Po Far Cry 2 to kolejna wyprawa na Czarny Ląd i świetnie, bo to nadal wcale nie tak chętnie eksplorowany temat. Czemu ciężko się dziwić, bo samo umieszczenie czarnoskórych w roli wrogów spowodowało lawinę oskarżeń o rasizm i nieczyste intencje Capcomu. Rzadko słyszy się równie absurdalne zarzuty, ale nie pozostało to bez wpływu na występujące w grze postacie. Związek Shevy z Afryką jest nazbyt oczywisty, dość szybko poznajemy jej byłego partnera. Bardzo uczynnego, miłego i bohaterskiego zioma o hebanowej skórze. Wszystko to szyte grubymi nićmi, bo czy fakt obecności Irvinga, Excelli i Weskera sprawia, że ktokolwiek protestuje przeciw niekorzystnemu przedstawianiu białych? Capcom zdementował informacje o wpływie zarzutów na kształt gry, ale inni producenci zastanowią się dwa razy, zanim stworzą historię osadzoną w Afryce. Chyba żeby przyjąć teorię dziejowego spisku i bardzo sprytnego PR zastosowanego przez japońskiego potentata. Kto ich tam wie…

AFRYKA DZIKA, DAWNO ODKRYTA
Nie do końca zbadana i bardzo nieujarzmiona

Zwiastuny pokazały praktycznie wszystkie miejscówki i tylko kilka z nich pozostało tajemnicą – według klucza znanego wyłącznie jajogłowym z Capcomu. Finalny kod przynosi kilka niespodzianek, ale nie wszystkie z nich można pokazać. Te można.



Komputery, szafki pełne probówek, kosze z kwiatami – czyżby kolejna inkarnacja laboratorium? Część pecetów można odpalić i poczytać niepokojące notki o początkach powstawania wirusa i jego oddziaływaniu na ludzi. Jednak zanim Chris i Sheva do nich dotrą, zwiedzą kilka imponujących rozmiarów aren, w tym jedną żywcem wyciągniętą z ostatnich przygód Lary Croft. Widoki zmieniają się bardzo często i, jak na grę akcji przystało, stanowią smaczną, ale jedynie przystawkę do dania głównego, czyli strzelania. Resident Evil 5 to nie tylko palące słońce Afryki, wbrew pozorom autorzy przygotowali wiele odmiennych miejscówek. Magazyny, sawanna, jaskinie – to tylko kilka z nich, każda z unikalnym klimatem, a nierzadko z własnym wachlarzem przeciwników. Nie wyobrażam sobie, że ktokolwiek mógłby narzekać na monotonię, wszystko zmienia się jak w kalejdoskopie.

na ścianach, potem w pełnej krasie rzucając się na Chrisa i Shevę. Widoki niejednokrotnie zapierają dech w piersiach, aż przyjemnie jest postrzelać w tak pięknych okolicznościach przyrody.

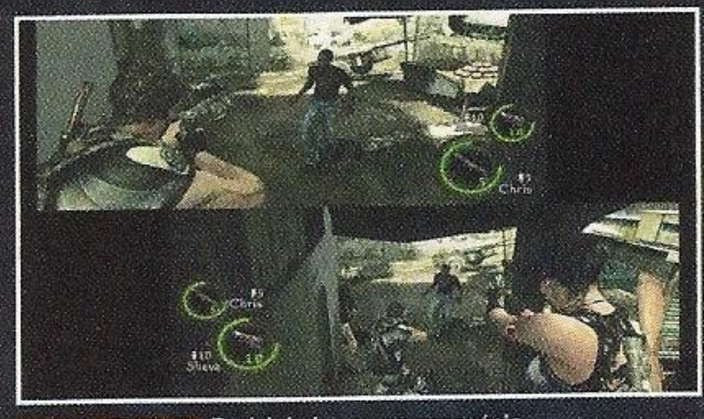
Miejscówki są wypełnione obiektami, ale interakcja obejmuje tylko kilka z nich – nie da się wejść w niektóre zakamarki, jeśli autorzy tego nie przewidzieli. Jednak ciągle towarzyszyło mi to specyficzne uczucie, że developerzy są po stronie gracza i jeśli była możliwość nieobowiązkowego pozwiedzania, ochoczo z niej korzystałem. I wiecie co? Ani razu się nie zawiodłem – znajdowałem poukrywane bronie, potrzebną jak tlen amunicję albo po prostu przejścia na tarasy widokowe, skąd mogłem chłonąć imponujące krajobrazy.

Resident Evil 5 nagradza lizanie ścian i osoby lubiące sekrety będą przechodzić grę dłużej niż 12-14 godzin, jakie trzeba poświęcić za pierwszym razem. Tym razem checkpointy rozmieszczone są często, poziom trudności trochę obniżono, sposoby na szefów są (poza jednym wyjątkiem) dość wyraźnie zaznaczone – nic, tylko usiąść i grać. Bez niepotrzebnej frustracji i napinania się na brnięcie w trudne sytuacje, bo na normalu każdy bezproblemowo łyknie RE5.

LOCK AND LOADED

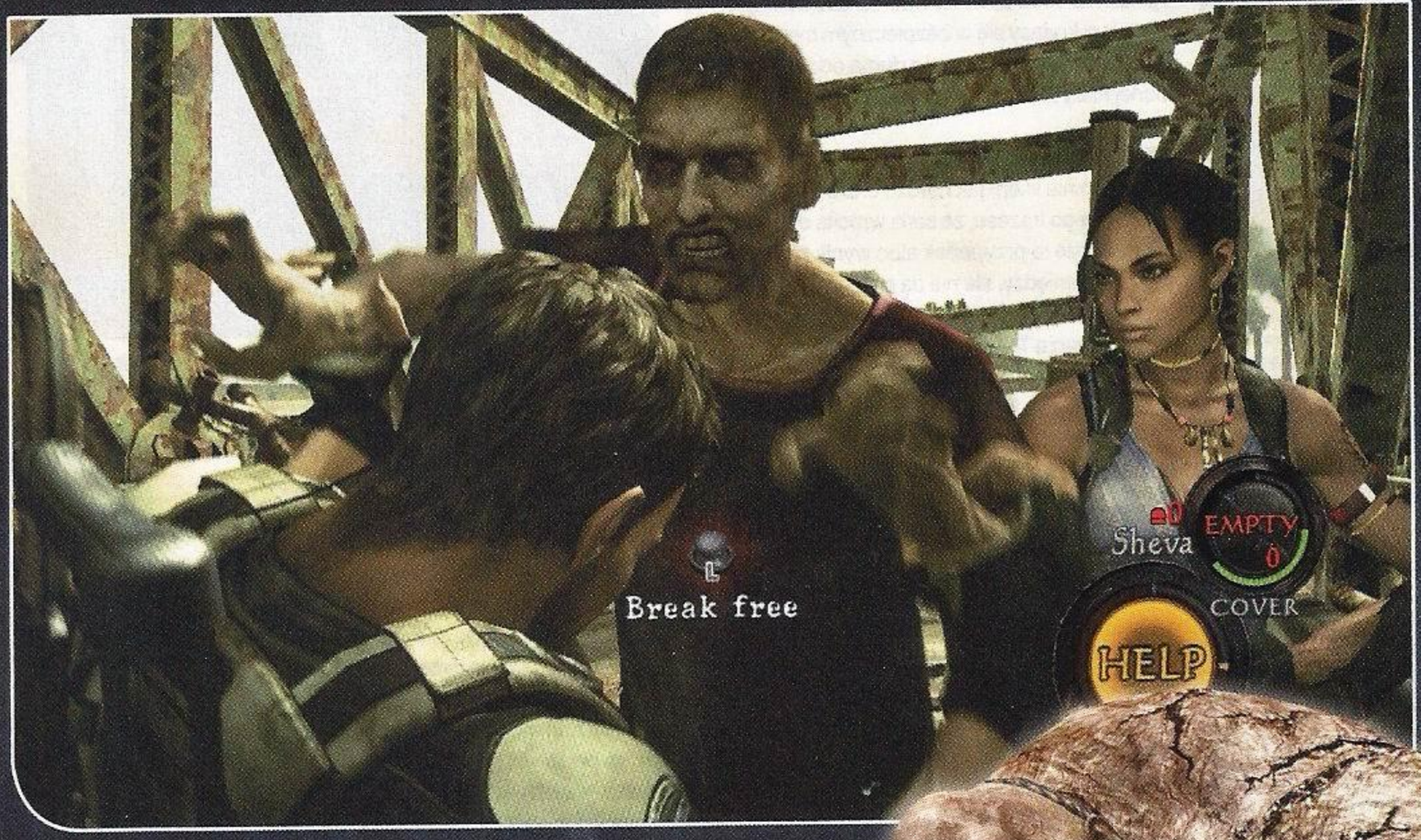
Wszystko oprócz seksu warte jest przerywania, dlatego sekcje przeznaczone na wystrzelanie się z arsenału

STOMP! Jedną z pierwszych akcji, jakie wykonałem w nowym Resie, było brutalne pozbawienie przeciwnika życia poprzez zmiażdżenie mu płuc. Wystarczy w odpowiednim momencie wcisnąć kwadrat.



SHIT, NIE SPLIT Podział ekranu na szczęście przeszkadza tylko chwilę, potem się o nim zapomina.

RATUNKU! NIEMCY MNIE BIJĄ! W kryzysowych momentach, można poprosić o wsparcie partnera – pomoże odzyskać odrobinę energii albo wyrwać się ze szponów wściekłego oponenta. O ile sam nie zginie w akcji.



przeplatają się z przeróżnymi odskoczniami. Mogą to być efekciarskie, choć przewidywalne momenty Quick Time Eventów, zdarzają się pościgi z obowiązkowym naparzaniem do zmotoryzowanych wrogów... Ach, zapomniałbym o zagadkach. Te występuję trzykrotnie i nie są żadnym wyzwaniem, nie dają satysfakcji, ot – chwila oddechu od faszerowania ołowiem ludzi czy też tego, co z nich pozostało. Wisienką na torcie są oczywiście starcia z szefami występującymi w rozmiarach XXL, ale częściej z jeszcze większą liczbą „X". Część odrobinę sztampowa, część bardziej pomysłowa, ale każdy z pojedynków podnosi ciśnienie, a kilka z nich wymaga nawet pomyślunku nad sposobem eliminacji bossa. Nie ma mowy o wymyślnych taktykach, raczej trzeba zastanowić się jak najrozsądniej zagospodarować amunicję. Tradycyjnie Capcom nie oszczędzał designerów i walki są wielopoziomowe, szefowie morfują na potęgę, giną, by za sekundę pojawić się kilka razy więksi, grubsi i bardziej badass. Co niezmiernie cieszy, bo przynajmniej raz gra zaskoczy potężnym i gorącym zwrotem akcji. Wyobrażaliście sobie walkę z dwoma Vulcan Ravenami znanymi z Metal Gear Solid? To nie wysilajcie szarych komórek, tylko zagrajcie w RE5.

Osoby, które narzekają na system, równie dobrze mogłyby błagać o wywalenie do kosza motywów z helikopterem i laboratorium, które pojawiają się pod koniec każdej części. Ale niech lepiej tego nie robią, bo Capcom nie odwala fuszerki i ciągle kreatywnie wyciąga z pomysłów to, co w nich najbardziej adrenalinopędne. Dość powiedzieć, że redakcyjna sesja z piątym Residentem skończyła się kilkunastogodzinnym maratonem z krótką przerwą na sen, żeby odświeżyć umysł. Czy jest to RE4 z poprawioną grafiką? Po części tak, ale mocne postawienie na kooperację i kilka niezłych pomysłów nie dają pomylić gry z poprzednikiem. Jeszcze kilkanaście miesięcy temu wizja Residenta podpiętego do sieci i poprawionego, gdzie się da, niezdrowo pobudzała wyobraźnię. Gra z nawiązką spełnia oczekiwania, ale rozwiązania zdążyły się zestarzeć i zamiast ogólnej euforii, wytworzył się podział na fanów łykających wszystko z RE w tytule oraz nonkonformistów wytykających Capcomowi archaizmy. Obie grupy graczy wypaczają ogólny odbiór gry, ja dawno tak przednio się nie bawiłem i ponownie przypomniałem sobie znaczenie słowa „pasja grania". Na jednym ukończeniu nowego Resa się nie skończy, masa rzeczy do odkrycia, przejścia gry w inny sposób, nowe tryby – to wszystko wydatnie przedłuża żywotność tytułu.

Jak dla mnie przygody Leona i Ashley do dziś są szczytowym osiągnięciem poprzedniej generacji i jedną z trzech gier, przed jakimi padłem na kolana. Resident Evil 5 może z dumą nosić tytuł wiekopomnej serii, ale nie wywołał u mnie podobnych emocji, choć chylę czoła przed autorami, że zdołali dostarczyć kawałek kodu, jakiego nie powstydziłby się Shinji Mikami. Słynny kreator zarzekał się, że w nowego Resa nie zagra, bo to nieprzyjemne doświadczenie dla osoby, która tyle życia poświęciła na tworzenie kolejnych odsłon serii. Jednak patrząc na tegoroczny lineup, nie sposób oprzeć się wrażeniu, że już w marcu do sklepów zawitała gra, która będzie przewijać się we wszelkich możliwych końcoworocznych rankingach. Fani na pewno się od niej nie odwrócą, bo schlebia ich gustom i jest najzwyczajniej w świecie fenomenalnym, napakowanym intensywną akcją tytułem, nie dającym nawet chwili na pomyślenie o nudzie. Udało się zachować ducha poprzedników, więc jeśli nie oczekujecie od RE5 wymyślnej rewolucji i wynajdywania koła od nowa, odkurzcie wspomnienia, naładujcie pady, zróbcie zapasy i usiądźcie do gry. Zauważycie kilka rażących elementów, ale po kilkunastu minutach przyznacie rację twierdzeniu, że logo Capcomu ponownie stało się synonimem najwyższej jakości. ■■

ROZWIĄZANIA ZDĄŻYŁY SIĘ ZESTARZEĆ I WYTWORZYŁ SIĘ PODZIAŁ NA FANÓW ŁYKAJĄCYCH WSZYSTKO Z RE W TYTULE ORAZ NONKONFORMISTÓW WYTYKAJĄCYCH ARCHAIZMY

OCENA **8.9/10**

+ KOOPERACJA, BRYZGAJĄCE JUCHĄ HEADSHOTY, EFEKTOWNA OPRAWA
– INSTALACJA NA PS3, ARCHAIZMY, DZIWNY SPLIT-SCREEN

DOSKONAŁA SZANSA NA WYŻYCIE SIĘ ZA KRYZYS I CRISIS

TENCHU SILENT ASSASSINS

NIEKTÓRE RZECZY LEPIEJ ZOSTAWIĆ UKRYTE

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1
- Premiera: kwiecień
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

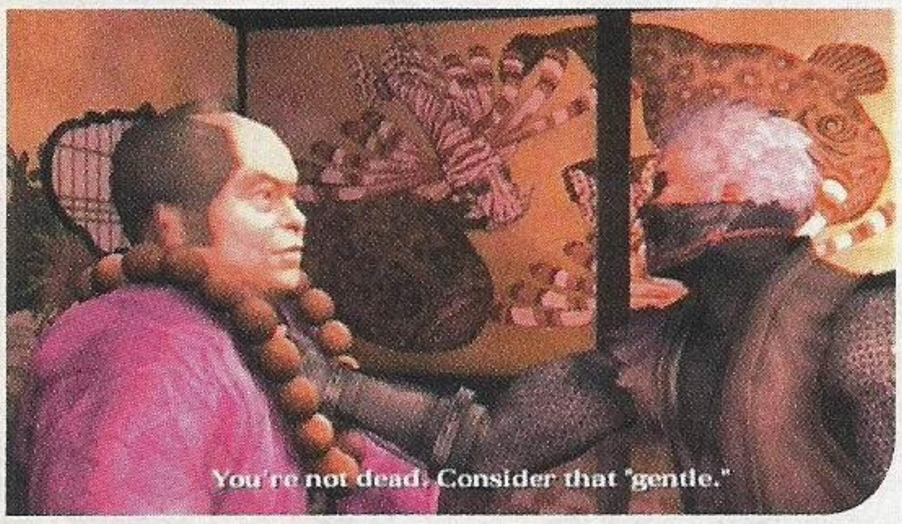
MARCELLUS: Wcielenie się w nieuchwytnego zabójcę ninja w niemal zapomnianym już gatunku skradanek, którego to Tenchu na pierwsze PlayStation było przecież jednym z prekursorów, niesie wiele radości, gdy przymknie się oko na kilka niedoróbek. I oprawę graficzną. Brak szerszego wykorzystania wiilota nie jest jak dla mnie wadą – nie wszystko trzeba robić machając jak kretyn łapami. W sumie Wii w tym miesiącu ma się naprawdę dobrze dostarczając dwie gry dla graczy. Tych prawdziwych. 7/10

Na przykład zwłoki. Ale nie tylko. W dobrym guście jest także skrzętnie poukrywać niedoróbki, takie jak przenikanie obiektów czy zagubiona kamera. Akurat o tym drugim panowie z Acquire zapomnieli, zostawiając tym samym na swoim produkcie kilka rys. Mimo to mogę z ulgą ogłosić, że seria powróciła do bardzo dobrej formy, a fani kryjący się w bezpiecznym cieniu mogą wyjść na światło dzienne i z dumą oddać się ulubionej rozrywce.

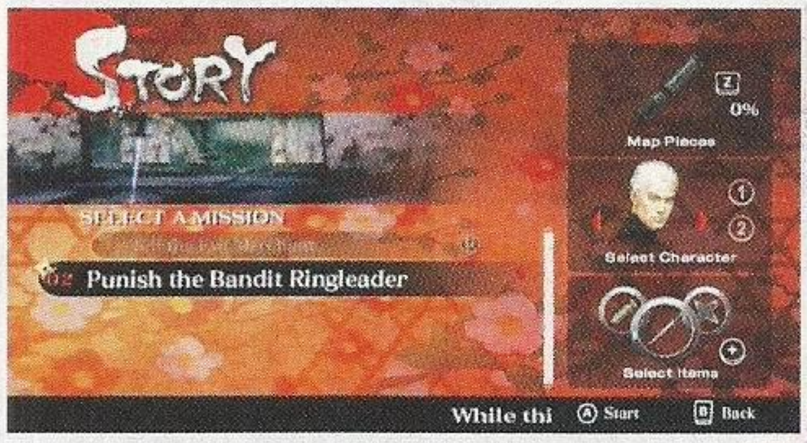
STARZY ZNAJOMI

Choćbym nie wiem jak bardzo chciał, nie mogę nie napisać tego frazesu, że seria wróciła do swoich ojców. Może to przypadek albo wynik zainwestowanych pieniędzy, ale nie da się ukryć, że wyszło to grze na dobre. Wraz z takim ad fontes powracają główne twarze Tenchu – Rikimaru oraz Ayame, jedyne grywalne postacie w grze. Fabuła kręci się wokół porwania księżniczki oraz nadciągającej wojny, a w szczegóły gracz zostaje wprowadzony przez nieźle wyrenderowane scenki. Wyglądają ładnie, ale słucha się ich ciut gorzej – raz, że historia do głębokich nie należy, a dwa, że lektorzy z pewnością byli niedopłaceni.

Czwarte Tenchu jednak rozgrywką stoi, nieco archaiczną, ale stylową. Każda z kilkunastu misji podzielona została na mniejsze sekcje, w których cel właściwy jest tylko jeden – dostać się do końca levelu. Na przeszkodzie stoją oczywiście straże, które należy wyeliminować lub po cichu wyminąć. Jeśli zauważą gracza, ten musi zacząć od początku sekcji, a ocena za misję zostanie obniżona. Niekiedy da się w ostatnim momencie zabić wroga lub pokonać go w uczciwym pojedynku, ta ostatnia opcja niesie jednak ze sobą spore ryzyko. Należy



SĄ POWODY DO MRUCZENIA Wśród przedmiotów wykorzystywanych przez ninja znalazł się... kot. Pomysł jednak nie jest do końca bez sensu. Zwierzaka można wysłać, by zabrał samurajom spod nosa jakiś przedmiot. Ma też świetny wzrok, dzięki czemu łatwiej znajduje ukrytych w mroku zabójców.



RADAR Księżyc widocznym w lewym, dolnym rogu informuje gracza o natężeniu światła w danym miejscu i lokalizacji najbliższych strażników oraz o ewentualnym alarmie.

więc trzymać się zacienionych miejsc, co z początku nie jest trudne, gdyż wystarczy przytrzymać Z, by wyraźnie zobaczyć, gdzie będzie się niewidocznym dla przeciwników. Z czasem jednak odległości między kolejnymi kryjówkami się zwiększają, więc zaczyna się kombinatoryka: gdzie patrzy strażnik, jak zgasić lampkę, jakimi ścieżkami chadzają wrogowie.

Wielką zaletą nowego Tenchu jest fakt, że w każdej misji prezentuje coś nowego; czy to typ przeciwnika, przedmiot czy kryjówka. Ponadto, większość plansz da się ukończyć na kilka sposobów, dzięki czemu nie ma się wrażenia, że w zabawie chodzi tylko o to, by odgadnąć intencje autorów.

KREW I MROK

Fani z pewnością już to wiedzą, ale resztę warto uświadomić, że Tenchu nie jest grą realistyczną. Większość przeciwników nie zauważy gracza nawet jeśli staną tuż przed nim – o ile oczywiście ten ukrywa się w cieniu. Po prostu Shadow Assassins ustanawia pewną konwencję i w jej ramach działa bardzo dobrze. Wystarczy się do niej przyzwyczaić, by czerpać przyjemność z zabawy, ale daję głowę, że część osób może nie zaakceptować pewnych umowności. Także pod względem sterowania gra trąci myszką: mimo wykorzystania ruchów wiilotem do zabójstw, nie pomyślano o zastosowaniu pointera do celowania

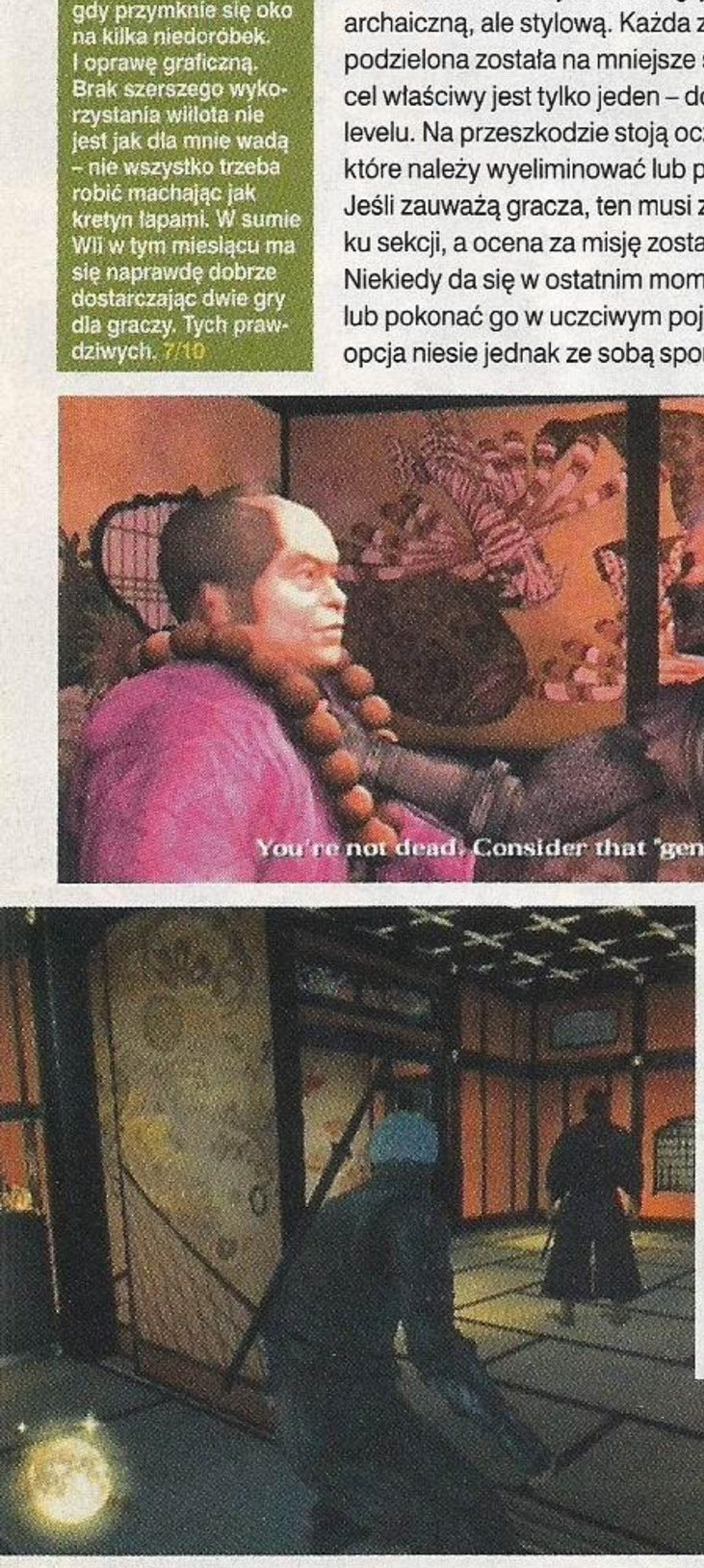
shurikenami. Przejście z chodu do biegu to również nie kwestia wychylenia gałki, ale osobnego przycisku. A skoki... Ich animacja woła o pomstę do nieba. Trzeba zobaczyć, by uwierzyć.

Te niedoróbki nie zmieniają na szczęście tego, że na Tenchu patrzy się z przyjemnością. Animacje ataków robią wrażenie, a do tego nie ma mowy o cenzurze: krew tryska w rytm ostatnich uderzeń serc wrogów. Mogą się podobać także projekty plansz. Wprawdzie niewiele w nich dużych przestrzeni, ale skąpane w strugach deszczu lub świetle księżyca w pełni pomagają się wczuć w rolę skrytobójcy. Jeszcze lepiej czyni to muzyka, która należy chyba do czołówki na Wii. Tradycyjne, japońskie instrumenty, lekko doprawione nowoczesnymi dźwiękami, powinny przypaść wszystkim do gustu.

UDANY POWRÓT

Dawno nie mieliśmy udanej skradanki z udziałem wojowników ninja i choćby z tej racji powinniście się nowym Tenchu zainteresować. Ukończenie głównego wątku zajmie Wam jakieś dziesięć godzin, a to wcale nie koniec zabawy. Warto postarać się o w miarę przyzwoite oceny misji, by odkryć sporo pobocznych zadań. Najczęściej trwają one ledwie kilka minut, ale mogą podsunąć ciekawe pomysły na pozbycie się niechcianych strażników.

Podsumowując, jeśli szukacie konkretnej gry akcji na Wii, oto Tenchu: Shadow Assassins. Kawał solidnego softu. ■■



CZAS TO PIENIĄDZ Ale nie tylko, na tej podstawie konsola wystawia notę za misję. Liczy się także liczba przypadków, kiedy gracz został zdemaskowany oraz ilość zabitych wrogów. Najlepiej zadźgać wszystkich, naturalnie.

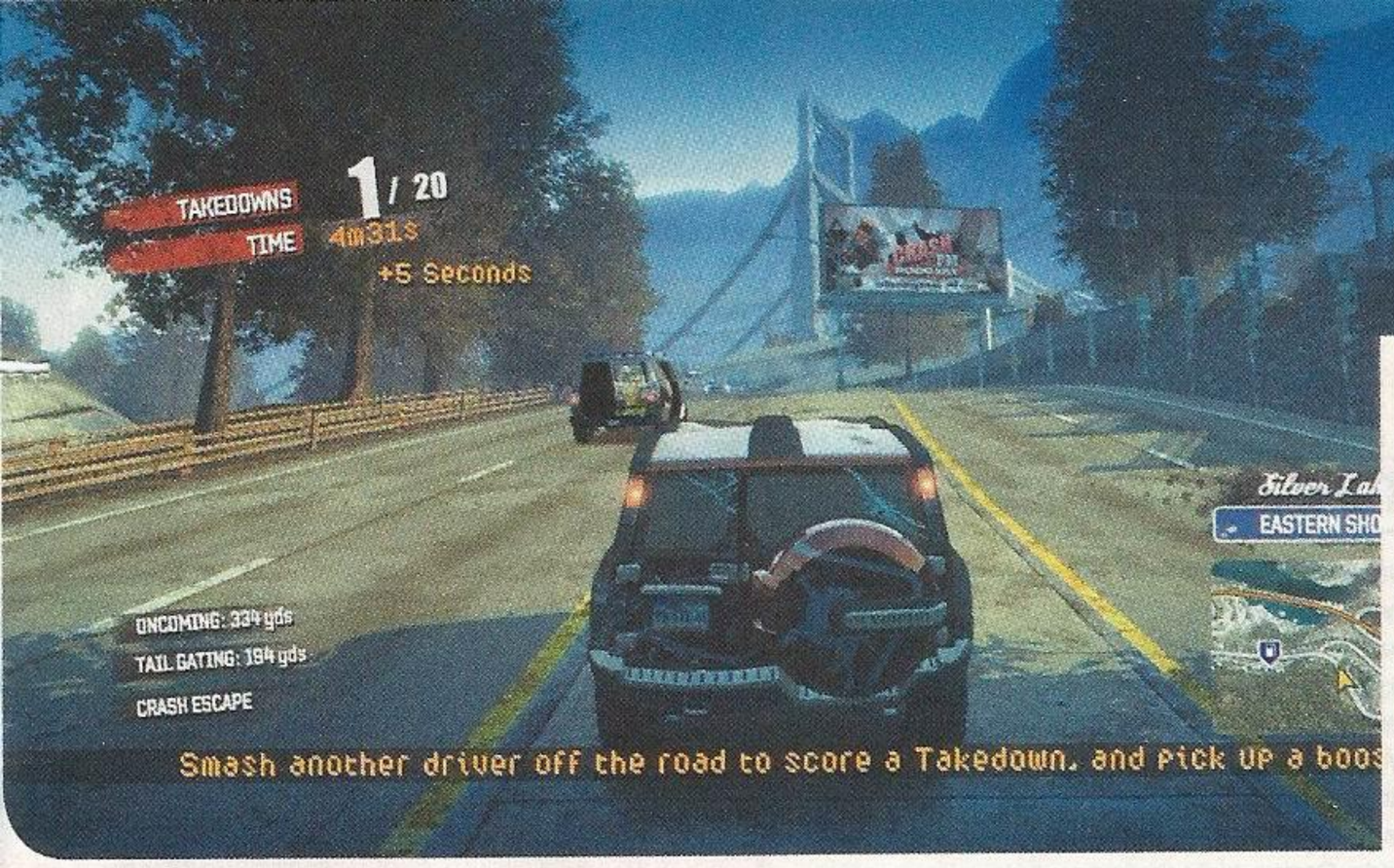
OCENA 7.9/10

➕ EFEKTOWNE ZABÓJSTWA, WYMAGAJĄCA
➖ NIEDOPRACOWANA, MOMENTAMI DZIWNE STEROWANIE

TAKICH GIER WII POTRZEBA

Jeden na jeden

Jak wspomniałem w głównym tekście, ostatnią deską ratunku dla wojownika ninja jest pojedynek na miecze. W ten sposób można sobie poradzić z wrogiem, który już zdążył zauważyć gracza; część walk z bossami również została rozwiązana w ten sposób. Tenchu na kilka chwil zamienia się w siekankę fpp, a sama walka jest podzielona na czas, kiedy należy atakować i czas, kiedy trzeba się bronić. Gra rozpoznaje cztery rodzaje cięć (z góry, z boku i po obu skosach) i tyle samo gard. W defensywie wystarczy obserwować pojawiający się symbol i odpowiednio ustawić wiilota. Z tym, że jest małe „ale". O ile w walkach z bossami gracz dostaje chwilę na reakcję, tak w trakcie zwykłej misji trzeba wykazać się nie lada refleksem. Dzięki temu drobnemu oszustwu, NAPRAWDĘ opłaca się atakować z ukrycia.



DROBNE POPRAWKI Teraz łatwiej jest porównywać samochody i wybrać sobie ten, który najlepiej nada się do wykonania najbliższego zadania. Przypominam, że w Paradise są trzy klasy samochodów: ściganty, kaskaderskie i tarany – te ostatnie idealnie nadają się do rozbijania przeciwników.

BURNOUT PARADISE THE ULTIMATE BOX

W RAJU LEPSZE NIE JEST WROGIEM DOBREGO

txt: MARCELLUS

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: EA Games
- Producent: Criterion
- Liczba graczy: 1-8 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GONZO: Burnout z restartem to zupełnie nowy Burnout. Jeśli ktokolwiek miał przez ostatni rok wątpliwości, czy inwestować w Paradise – teraz może o nich zapomnieć, bo gra jest kompletna i miło ze strony EA, że wydało ją taniej i osobno, przynajmniej nie trzeba dociągać megabajtów patchy i dodatków. I najważniejsze: daje prawie takiego samego kopa, co najlepsze odsłony na PS2, ale symbioza z siecią i Party Pack tworzą z niej coś zdecydowanie większego, co zasługuje na miano nowej generacji. Trochę dłużej się ładuje i nie zachwyca tak, jak przy premierze, ale to nadal mocarna rzecz. Konkurencja wyścigów arcade jest bardzo silna, ale Burnout Paradise ciągle plasuje się w czołówce, zaś Criterion dba, by ich dziecko się poprawnie rozwijało. 8/10

Nieco ponad rok temu oceniłem Paradise bardzo wysoko i nie żałuję. To była, pomimo kilku wad (które akurat mi specjalnie nie przeszkadzały), naprawdę świetna gra. Ale twórcy poczuli się dotknięci tym, że niewielu graczy doceniło ich pomysł otwartego miasta, w którym wyścigów restartować się nie dało, bo ideą było to, że za każdym rogiem można znaleźć kolejne wyzwanie. Postanowili więc umożliwić graczom powtarzanie tych cholernych wyścigów. A dodatkowo wydanie Ultimate Box wyposażyli we wszystkie dodatki, jakie są możliwe do ściągnięcia z sieci. Oczywiście dla graczy, którzy już je ściągnęli, nie znajdzie się tu nic nowego, ale dla tych, którzy nie grali jeszcze w najlepszego i najładniejszego zręcznościowego racera na konsolach nowej generacji, właśnie ta wersja jest tą, którą trzeba mieć.

CO NOWEGO W RAJU?

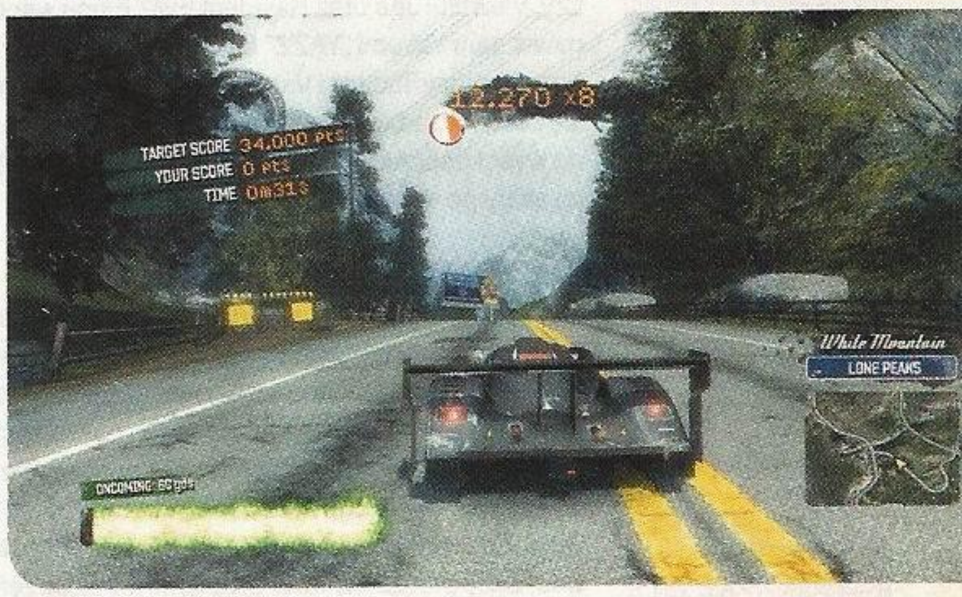
Ultimate Box składa się z podstawowej wersji gry oraz trzech dodatków dostępnych poprzez usługi sieciowe konsol. Najstarszym jest Cagney – zawiera nowe tryby online'owe i siedemdziesiąt wyzwań Freeburn w sieci wraz z leaderboardem. Na deser dwa samochody – przepotężny SUV Hunter Olympus, wolno się rozpędzający, ale miażdżący wszystko na swej drodze, oraz Nakamura Rai-Jin (dziwnie podobny do nowego Nissana GT-R) oraz nowe malowania dla fur – w tym dwa stworzone przez polskiego fana Burnouta, niejakiego Krzysztofa Ociepkę, aka „Crazysztof". A dla fanów raczej ścigania się, niż rozbijania po mieście, ulepszono system sieciowych wyścigów rankingowych. Cagney to solidny dodatek (obecnie darmowy dla posiadaczy oryginalnego Burnout Paradise), ale spora rewolucja nadeszła wraz z drugim – Bikes (również darmowym). Po pierwsze, jak sama nazwa wskazuje, po Paradise City można śmigać także jednośladami. I jest to naprawdę sute doświadczenie – maszyny są tak szybkie, że nie potrzebują dopalaczy, a i tak uczucie gnania na złamanie karku jest dojmujące. Ale motocykle to pikuś – są tylko cztery i offline można się nimi ścigać wyłącznie z czasem w zadaniach podzielonych na te dostępne w dzień lub w nocy (oraz oczywiście ustanawiać rekordy na poszczególnych ulicach). W sieci doszło do tego, podobnie jak w Cagney, 70 zadań do wykonania. Ale to właśnie dodatek w postaci płynnie zmieniających się pór dnia i nocy jest największą i bez wątpienia najfajniejszą zmianą w Paradise. Dodatkowo podbudowaną dynamicznie zmieniającą się pogodą, i choć deszczu nie uświadczycie, to w Paradise City już nie zawsze świeci piękne słońce – pojawiają się chmury, a także okazjonalnie mgła poważnie ograniczająca widoczność.

Kolejnym dodatkiem (tym razem płatnym), dostarczonym wraz z Ultimate Box, jest Party Pack. Umożliwia on zabawę ośmiu graczom przed jedną konsolą w różnego rodzaju mini-grach (zrób trik kaskaderski, jedź jak najdłużej pod prąd, wykręć najlepszy czas itp.). Party jest dostępne z głównego menu gry i ma specyficzną i zabawną oprawę. Jest kolorowo, pozytywnie, a w tle buczą piszczałki karnawałowe, rozbrzmiewają śmiechy i pomruki dezaprobaty. Fajna sprawa.

ŁADNIEJ I PRZYSTĘPNIEJ

Po odpaleniu tego „nowego" Paradise, coś mi nie pasowało... Czyżby gra wyładniała? A i owszem – poprawiono między innymi jakość oświetlenia i nasycenie kolorów. Ale przede wszystkim wyróżniono te elementy, które są istotne w grze. I tak banery do rozbijania są krwistoczerwone, pachołki na rampach skoczni do big jumpów świecą się teraz na jasnoniebiesko, a barierki zamykające skróty są jaskrawożółte, co sprawia, że łatwiej te obiekty wypatrzyć podczas zasuwania z obłędnymi prędkościami. A to nie koniec – poprawiono między innymi sterowność podstawowych fur, usprawniono kilka zawodów (jak choćby licznik czasu w Road Rage i Stunt Run) oraz ułatwiono wykonywanie „beczek". No i oczywiście do wszystkiego dodano obsługę Trofeów PlayStation oraz możliwość wrzucenia do playlisty gry własnych kawałków.

Ogólnie wszystkie te zmiany znacznie podniosły grywalność Paradise, ale niefortunnie odbiły się na jakości animacji – zdecydowanie zbyt często zdarzają się nieprzyjemne chrupnięcia. Bardzo mnie to zasmuciło, ale mimo wszystko nie chciałem i nie mogłem przestać grać – nowe Paradise wciąga z jeszcze większą siłą niż poprzednio i nadal króluje wśród zręcznościowych racerów. I będzie królować aż do nadejścia kolejnej części. ■■



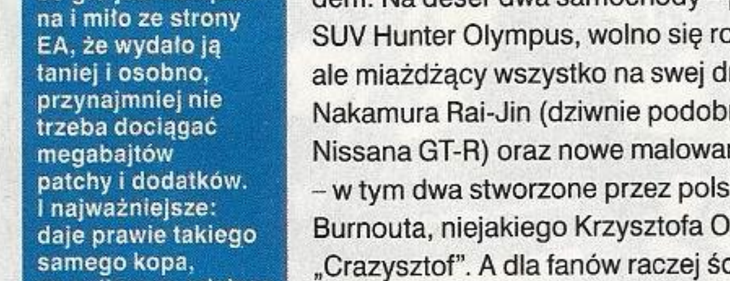
OCENA 8.7/10

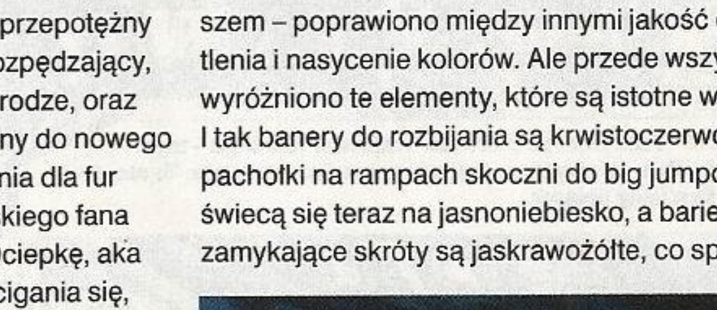
+ MOTOCYKLE, DZIEŃ I NOC, PARTY, DOBRA CENA
– ZWOLNIENIA ANIMACJI

JESZCZE BARDZIEJ RAJSKI RAJ

Restart po polsku

Gracze i dziennikarze (hi, zooltar) tak długo narzekali i marudzil, aż w końcu Criterion wprowadzili możliwość zrestartowania w trakcie jazdy każdej konkurencji (a także tuż po jej zakończeniu). Prawdę mówiąc nie była mi ta opcja potrzebna do szczęścia, ale przydaje się – zwłaszcza, gdy większość zadań wypełnimy, albo chcemy zdobyć konkretny wózek. Dodatkowo Ultimate Box jest w pełni po polsku i na przykład angielskie „crash" przetłumaczono na swojsko brzmiące „dzwon".





BĘDZIE WIĘCEJ Criterion zapowiedzil kolejne cztery dodatki do Paradise, wśród nich Cops & Robbers, czyli zabawę w policjantów i złodziei. Undercover zostanie zmiażdżony.

MADWORLD

RZEŹNIA W NAJLEPSZYM STYLU. WARTO DLA TEJ GRY KUPIĆ WII

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Platinium
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: 20 marca
- Dozwolone: od 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Przyznam uczciwie, że po MadWorld nie spodziewałem się rewelacji – co prawda pierwsze screeny, a nawet prezentacja gry latem w Lipsku nastroiła mnie pozytywnie, ale nic nie przygotowało mnie na końcowy efekt i radochę (wreszcie!) z machania wiilotem. Absolutnie fantastyczna splatterowa gra, która z jakąkolwiek inną grafiką nie miałaby szans przejść przez żadnych cenzorów. KONIECZNIE ją w jakiś sposób sprawdźcie – to jeden z największych kozaków na Wii, a nie jakieś dramatyczne z perspektywy „normalnych" graczy Wii Music. 9/10

Nieczęsto zdarza się żebyśmy przeznaczyli aż cztery strony na recenzję gry na Wii, ale okazja jest wyjątkowa. PlatinumGames dostarczyli świetny tytuł, nie żaden zestaw mini-gierek, czy badziewie na licencji, które nie dość, że nie wykorzystuje możliwości kontrolera, to jeszcze wygląda jakby zostało wyprodukowane niskim kosztem w garażu producenta. Ale czy można było spodziewać się czegoś innego po ekipie, która do niedawna pracowała dla Capcomu, a w skład której wchodzą autorzy Okami, Devil May Cry, Viewtiful Joe oraz Resident Evil? Ekipę wspomógł nawet sam Yasumi „YAZZ" Matsuno, legendarny twórca Final Fantasy Tactics i Vagrant Story. Ci goście mylą się bardzo rzadko, na szczęście przy MadWorld stanęli na wysokości zadania. Szacun dla SEGI za przytulenie tej ekipy po ich odejściu z Capcomu.

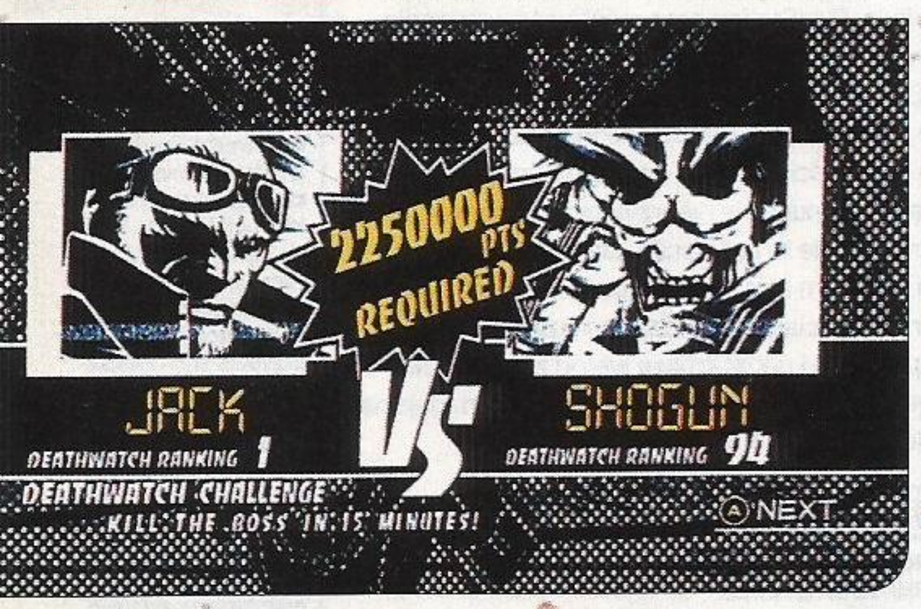
JEST PIĘKNIE

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to oryginalny, absolutnie niepowtarzalny wygląd gry. Za wyjątkiem krwi, komiksowych napisów używanych do opisu dźwięku wydawanego przez motor lub piłę mechaniczną, paska życia bohatera i kilku innych drobnych elementów wszystko jest czarno-białe. Zupełnie jak w „Sin City". Całość wygląda niesamowicie, udało się tak wszystko dopracować, żeby gracze nie mieli problemów z dostrzeżeniem drobnych detali, choć kosztowało to projektantów, grafików i programistów sporo pracy. Dzięki drobnym sztuczkom, w rodzaju odpowiednio dobranego kontrastu na krawędziach, udało się osiągnąć pożądany efekt – patrząc na screeny z gry wydaje się, że zostały one narysowane przez artystę. Ani razu podczas zabawy nie miałem problemów z rozróżnieniem przedmiotów, zauważeniem przeciwników, dostrzeżeniem, gdzie zaczyna się przepaść.

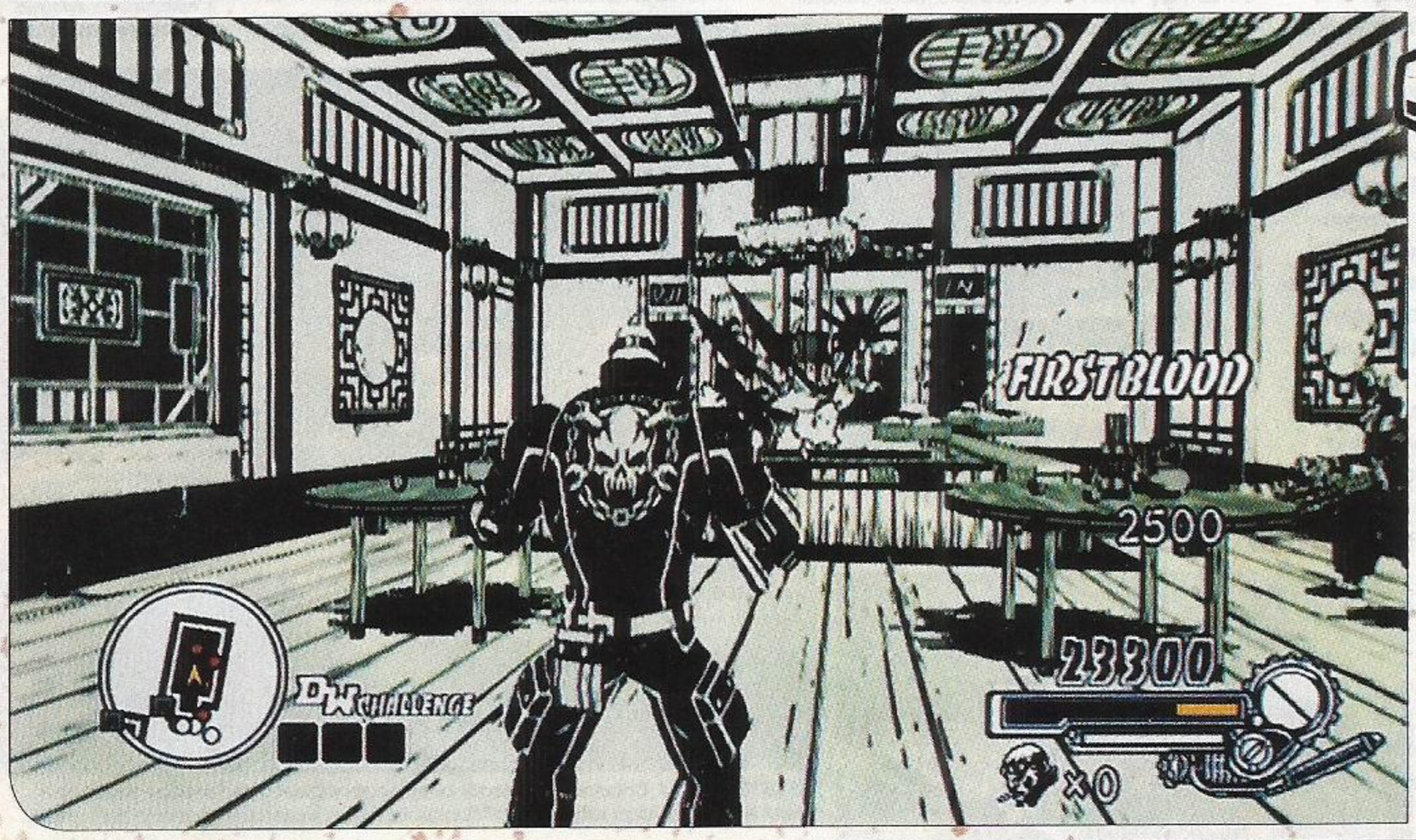
Rozmawiając z wieloma osobami spotykałem się z pozytywnymi opiniami na temat grafiki, ale każdy zastanawiał się, czy MadWorld zaskoczy czymś więcej, niż tylko ambitnym, nieprzeciętnym stylem. Nie przypominam sobie, żeby twórcy gry mówili kiedykolwiek, że warto zainteresować się ich dziełem, bo wygląda jak wygląda. Czarno-biała oprawa nie była celem samym w sobie. To tylko narzędzie, które umożliwiło ekipie Platinum osiągnąć kilka celów. Nie przeczę, że może być ona jednym z USP (unique selling point), w końcu nie można jej pomylić z żadnym innym tytułem, a gdy ktoś spróbuje zrobić podobnie wyglądającą grę, każdy dziennikarz, gracz, osoba wypowiadająca się na forach, powie, że wygląda ona jak MadWorld. Przede wszystkim jednak chodziło o umiejętne poradzenie sobie z tematyką gry – komiksową, nieprawdopodobnie przerysowaną przemocą.

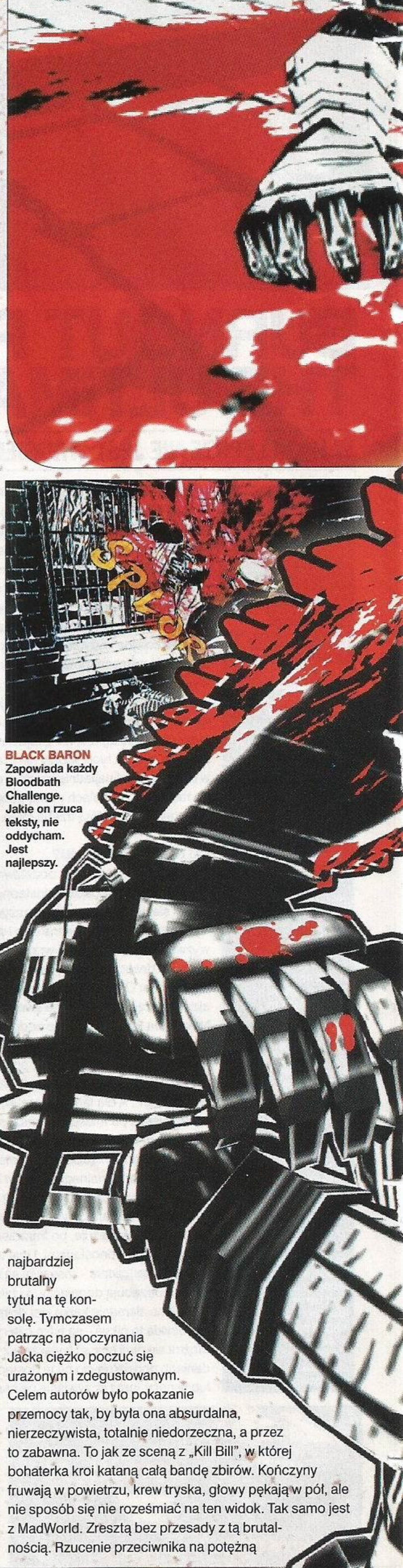
JEST BRUTALNIE

Nieczęsto zdarza się, żeby bohater gry rozprawiał się z przeciwnikami w tak masakryczny sposób, jak robi to Jack. Zawiesza ich na hakach, nadziewa na wystające z ziemi ostrza (jakby nabijał ich na pal), wrzuca do kubłów, w których płoną śmieci, albo na druty wysokiego napięcia lub pod gilotynę. Brzmi to makabrycznie, ale jeśli miałbym już do czegoś porównywać MadWorld, to raczej do tanich splatterów w typie „Martwicy Mózgu", gdzie krew groteskowo wylewa się z ekranu hektolitrami, niż do obrzydliwej, dosadnej, bardzo rzeczywistej przemocy z Manhunt 2, które zresztą również ukazało się na Wii. Grę Rockstara uważam za najbardziej brutalny tytuł na tę konsolę. Tymczasem patrząc na poczynania Jacka ciężko poczuć się urażonym i zdegustowanym. Celem autorów było pokazanie przemocy tak, by była ona absurdalna, nierzeczywista, totalnie niedorzeczna, a przez to zabawna. To jak ze sceną z „Kill Bill", w której bohaterka kroi kataną całą bandę zbirów. Kończyny fruwają w powietrzu, krew tryska, głowy pękają w pół, ale nie sposób się nie roześmiać na ten widok. Tak samo jest z MadWorld. Zresztą bez przesady z tą brutalnością. Rzucenie przeciwnika na potężną



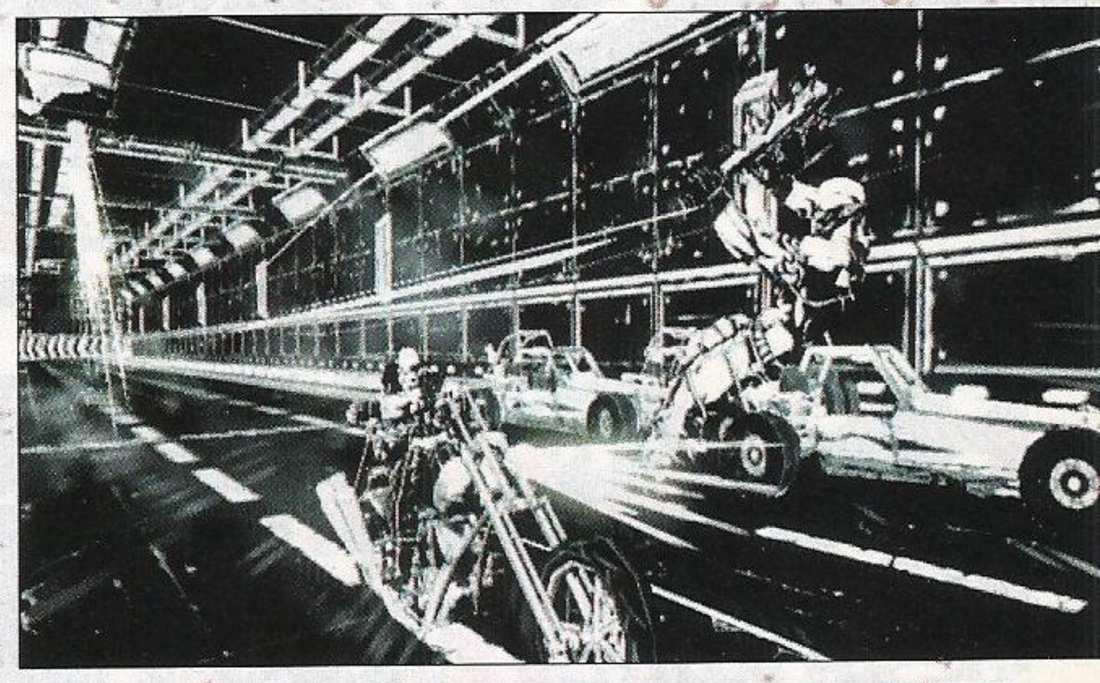
NUMERO UNO Jack zajmuje pierwsze miejsce w rankingu – tego screenika złapałem po przejściu gry, gdy sprawdzałem harda. To nic nie znaczy, taki tam fajny bajerek.





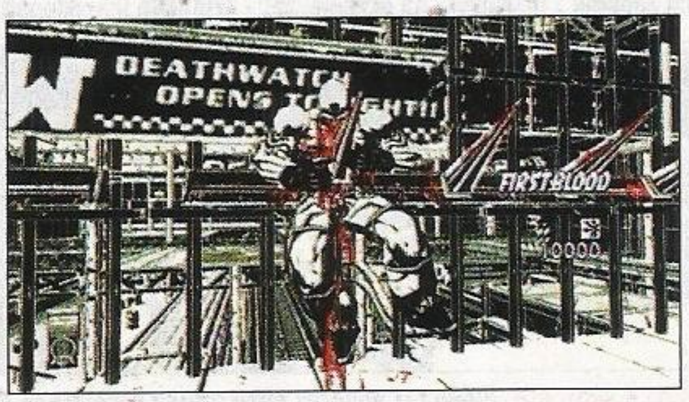
BLACK BARON Zapowiada każdy Bloodbath Challenge. Jakie on rzuca teksty, nie oddycham. Jest najlepszy.

WYSPA JEFFERSONA Niesamowite miejsce, gdzie mieszkają ninja, zombie i kosmici. Jack pokaże im, gdzie jest ich miejsce, ale czy dorwie sponsorów?



CZARNO-BIAŁY SPLATTER Specyficzna grafika pozwoliła ukryć niedostatki mocy Wii. MadWorld wygląda tak dobrze, że nawet na Xboksie 360 i PS3 dałoby się grać bez krzywienia się. Moc to nie wszystko, liczy się styl.

procę, która wystrzeli go z taką siłą, że rozsmaruje się on na Księżycu, to jasny sygnał – gra PlatinumGames jest tylko zabawką. Luźną, wesołą, idealną do odstresowania się po ciężkim dniu pracy.



JEST CIEKAWIE

Akcja gry toczy się w fikcyjnym mieście Varrigan, a dokładniej na wyspie Jeffersona, którą terroryści całkowicie odcięli od świata niszcząc mosty łączące ją ze światem zewnętrznym, blokując wszelką komunikację (telefony nie działają). Strącili również wojskowe helikoptery, gdy te próbowały zbliżyć się do wyspy, więc nie zapowiada się, żeby pomoc dla zakładników szybko nadeszła. Na dodatek wypuścili śmiertelnego wirusa obiecując antidotum każdemu, kto zabije choć jedną osobę. Ponadto na wyspie pojawili się uzbrojeni bandyci i rozpoczęły się nowoczesne igrzyska. Walkom współczesnych gladiatorów przyglądają się „sponsorzy".

JEŚLI MIAŁBYM JUŻ DO CZEGOŚ PORÓWNYWAĆ MADWORLD, TO RACZEJ DO TANICH SPLATTERÓW W TYPIE „MARTWICY MÓZGU", GDZIE KREW GROTESKOWO WYLEWA SIĘ Z EKRANU

W trakcie gry wyjaśni się skąd na wyspie wziął się Jack. Na początku wiadomo, że jest tajnym agentem, ale to tylko część prawdy. Yasumi Matsuno stworzył ciekawą historię, w której poruszył chociażby tematykę zarabiania na przemocy i lewych interesów firm farmaceutycznych. Historia nie jest skomplikowana i na pewno mało prawdopodobna, ale wystarczająco interesująca, żebym czekał z niecierpliwością na rozwój wydarzeń. Scenariusz ani razu nie wydał mi się zbyt japoński, nie powinien nikogo odstraszyć od gry. Muszę tylko zwrócić uwagę na jeden detal. Po zakończeniu misji odpala się krótka scenka przerywnikowa, a postacie skupiają się głównie na rozgryzaniu zagadki tajemniczych organizatorów krwawych zawodów (a oni próbują odgadnąć kim jest Jack). Ani słowa o zombie,

OSKAR za komentarz

Na specjalne wyróżnienie zasługuje muzyka i komentarz. Czarne, hiphopowe rytmy doskonale pasują do tego, co Jack wyprawia na ekranie. Człowiek nawet nie zauważa, kiedy zaczyna bujać się na fotelu. Jeszcze lepszy jest komentarz. Choć kwestie powtarzają się zbyt często i tak chce się słuchać tekstów rzucanych przez dwóch wesołków. Wyobraźcie sobie FIFĘ czy inne NBA, w którym komentatorzy puszczają takie wiązki, że więdną uszy. Koniecznie sprawdźcie creditsy. Nigdy autorzy gry nie zostali tak sponiewierani. Dubbing jest pierwszorzędny, Jack to chłodny twardziel z mocnym głosem. Idealnie pasowałby do „Sin City", a mi momentami kojarzył się nawet z Hellboyem.

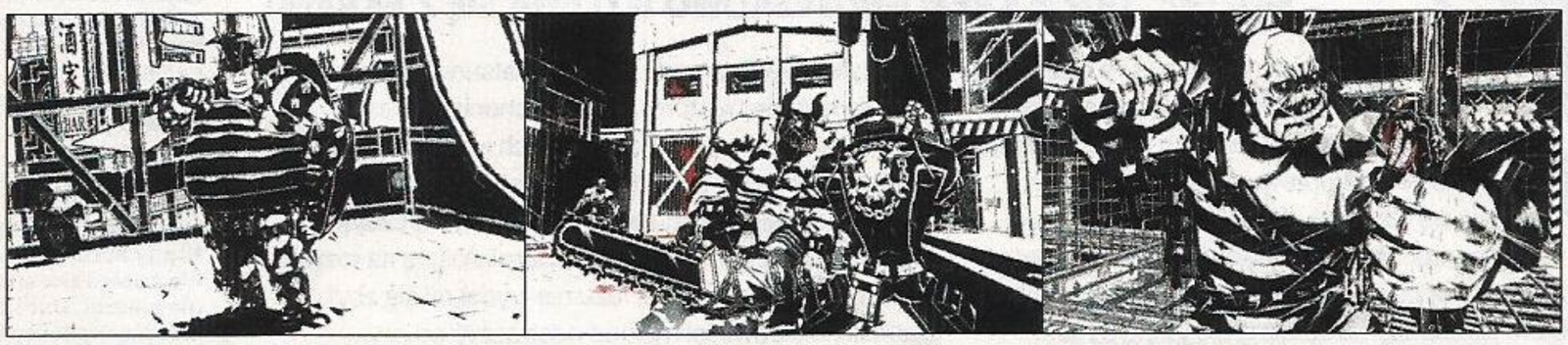
RZEŹNIA NA KÓŁKACH Czasami Jack siada na motor i taranuje auta bandziorów, albo rozjeżdża kosmitów na punkty. Jest też walka z bossem, który nie zsiada z motoru. Nazywa się Kojack. Zły bliźniak? Liquid Snake?

KRÓTKA HISTORIA Pozwala lepiej poznać Jacka. Nie obchodzą go żadne filozofie, bardzo trafnie, chłodno ocenia rzeczywistość, jest cholernie inteligentny, ale przede wszystkim kocha zabijać.

KRWAWA ŁAŹNIA I GOŚCIE SPECJALNI
krótkie omówienie dwóch dużych atrakcji turnieju

Najpierw jednak kilka słów o machaniu kontrolerem. Wiilotem zadaje się uppercuty, atakuje piłą (przytrzymując B) poziomo lub pionowo, a także dobija ofiarę przy finisherze (miażdży czaszkę, łamie kręgosłup). Siłując się z bossami trzeba szybko machać wiilotem i gruchą, a następnie wykonać ruch zgodnie z instrukcją na ekranie, żeby brutalnie ich sklepać.

BLOODBATH CHALLENGE **Jeden raz podczas misji można spróbować sił w mini-grze polegającej na zmasakrowaniu przeciwników w określony sposób. Rozbijanie wiszących w powietrzu luster za pomocą głów uderzonych kijem golfowym, czy zgniatanie zbirów za pomocą wielkiej łapy to fajna zabawa. Nie spodobało mi się wbijanie przeciwnikom butelek szampana w głowę. Pod wpływem ciśnienia powinni wystrzelić w stronę tarczy i nadziać się na szpikulec, ale prawie nigdy się to nie udaje. Wesoła zabawa, a na hardzie nawet trudna.**



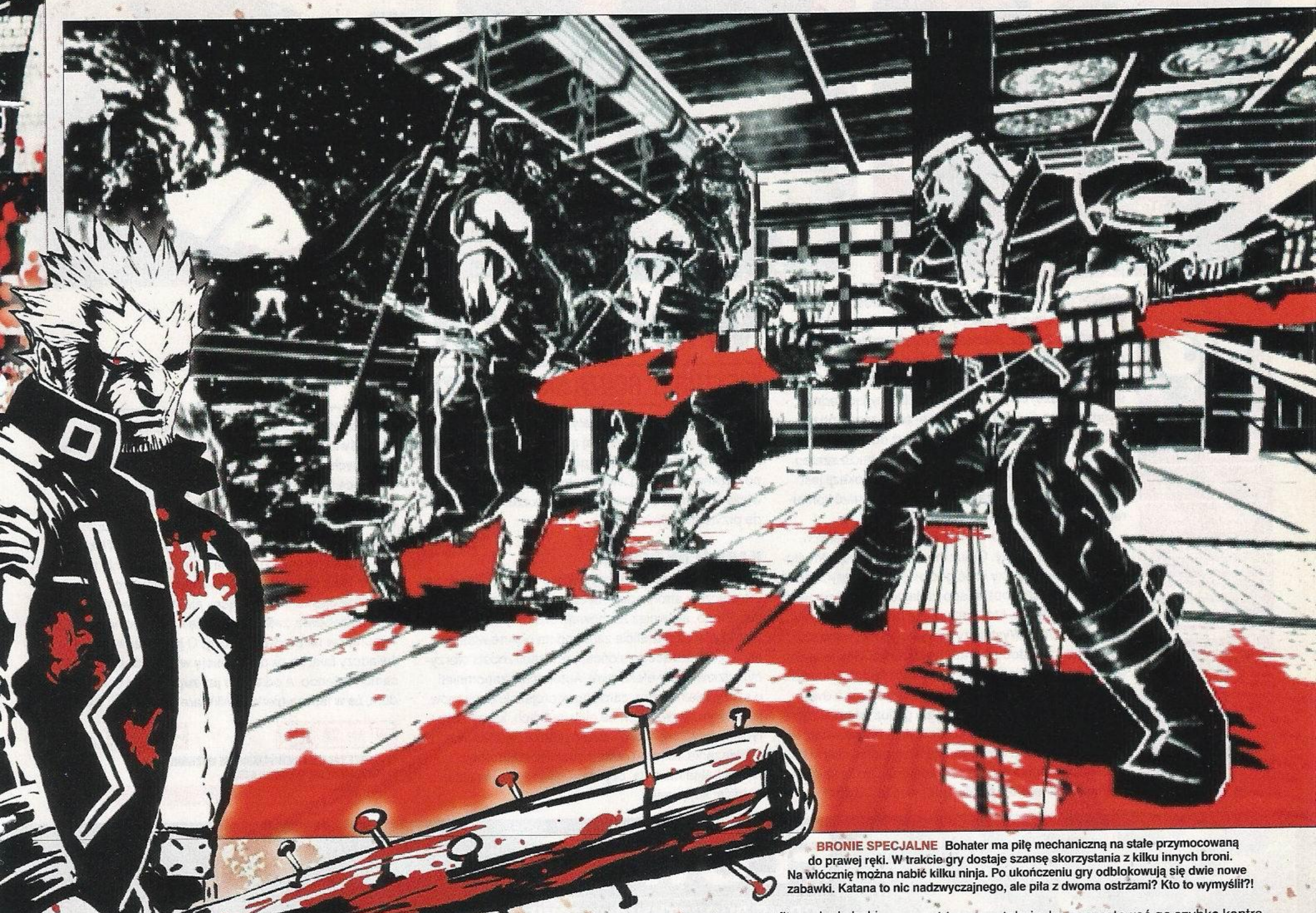
GOŚCIE SPECJALNI **Zombiaki, ufoki i ninjasi to tylko mięso armatnie. W pewnym momencie na arenę wkraczają prawdziwi twardziele – świniak z podwójną piłą, śmierć na wrotkach potrafiąca zabić jednym ciosem kosy, wariat z ogromnym wiertłem. Ataki od frontu nie przynoszą efektów, trzeba robić uniki i uderzać z boku lub z tyłu, uważając na zwykłych przeciwników. Na szczęście goście specjalni nie patrzą, gdy atakują, więc zabijają również swoich.**

wilkołakach, śmierci na wrotkach, kosmitach – walki w żaden sposób nie wpływają na fabułę. Mnie to nie przeszkadzało, choć z YAZZem na pokładzie można było pokusić się o mocniejszą integrację historii z grą.

JEST WESOŁO

Wyspę Jeffersona podzielono na pięć części. Są to rozdziały, na które z kolei składają się przeważnie trzy misje, przy czym trzecia to wyłącznie walka z bossem. W dwóch poprzedzających trzeba się napracować, żeby stanąć do pojedynku z szeryfem. Przed rozpoczęciem zabawy wyświetlana jest informacja o liczbie punktów wymaganych do odblokowania kolejnych atrakcji. Zaczyna się od możliwości skorzystania z pałki nabijanej ćwiekami, później Jack zyskuje dostęp na przykład do kija golfowego, albo włóczni (rodzaj broni zależy od rozdziału), po drodze uruchamiają się takie przyjemne mechanizmy, jak choćby gilotyna, pojawiają się goście specjalni, przydatne przedmioty (dodatkowe życie, uzupełnienie energii), Bloodbath Challenge, o którym więcej w ramce, i dopiero na końcu można przenieść się na arenę walki z bossem. Każdą misję należy ukończyć w ciągu pół godziny, co nie jest zbyt trudne, gdy przechodzi się grę po raz pierwszy. Po ukończeniu zabawy można spróbować sił na hardzie i tam można się już spocić. Zwłaszcza, że na normalu Jack wchodzi do walki z trzema życiami, a na wyższym poziomie trudności tylko z jednym. W każdym razie MadWorld jest raczej łatwą grą i w sumie zginąłem ze cztery razy. I właśnie o to chodzi! Można skupić się na robieniu nieprawdopodobnej rzeźni nie przejmując się, że byle śmieć znokautuje Jacka.

Punkty przyznawane są za masakrowanie przeciwników. Liczy się jednak styl, gra hojnie nagradza za najbardziej wymyślne akcje. Co z tego, że można ofiarę



BRONIE SPECJALNE Bohater ma piłę mechaniczną na stałe przymocowaną do prawej ręki. W trakcie gry dostaje szansę skorzystania z kilku innych broni. Na włócznię można nabić kilku ninja. Po ukończeniu gry odblokowują się dwie nowe zabawki. Katana to nic nadzwyczajnego, ale piła z dwoma ostrzami? Kto to wymyślił?!

chwycić i bić ją z bani tak długo, aż pęknie jej czaszka, skoro nie ma w tym finezji? Nikt nie dostanie setek tysięcy punktów za zwyczajne obijanie wroga i wykonanie fatality, gdy zacznie się on słaniać na nogach. Owszem, zabawne jest to, że przy finisherach trzeba na przykład machnąć wiilotem w dół, by Jack w pół rozciął przeciwnika, albo ruszyć gruchą w lewo, a wiilotem w prawo, żeby zobaczyć jak bohater skręca nieszczęśnikowi kark, ale te atrakcje przestają mieć znaczenie po kilku misjach, bo wtedy zaczyna się zabawa w kombinowanie jak zrobić megarzeźnię.

JEST POMYSŁOWO

Areny naszpikowane są wymyślnymi narzędziami mordu. Przeciwników można posadzić na ogromnych szpikulcach, rzucić ich na wystające ze ścian kolce, zawiesić na hakach, wepchnąć ich do kominka albo wyrzucić przez okno – nie dość, że obiją się w locie, to jeszcze spadną twarzą na wielkie ostrze. Z tak zmasakrowanym gościem już nic nie można zrobić, atrakcje te nadają się zatem wyłącznie do zakończenia masakrowania ofiary. Wcześniej można nieszczęśnikowi na przykład przebić czaszkę znakiem drogowym. Jeszcze przez chwilę będzie chodził w kółko zamroczony, a później padnie. Trzeba więc działać szybko, no chyba, że akurat walczy się z zombiakami. Jednemu wbiłem aż pięć dużych świeczników w czoło, a on dalej próbował walczyć. Gdybym miał pod ręką jeszcze jeden, z pewnością spróbowałbym go użyć na owym wesołku, ale skoro takowego nie było, chwyciłem mojego ulubieńca za fraki i cisnąłem nim w grupkę jego kolegów stojących przy beczkach wypełnionych materiałem wybuchowym. Jakbym był cwany, przeniósłbym wcześniej te beczki do pomieszczenia, gdzie ze ścian wystawały ostrza, a z sufitu zwisały haki, następnie zwabił tam grupkę zombiaków (na przykład rzucając im tam kawał mięsa) i dopiero wtedy zrobił wielkie bum. Za wbicie w głowę kilku znaków jest sporo punktów, a gdyby dodać do tego wybuch zabijający jednorazowo kilku zbirów i jeszcze to, że ciała nadziałyby się na szpikulce… Kto wie, może w końcu udałoby mi się osiągnąć najwyższy poziom brutalności. Taka akcja wymaga przygotowania i sporo szczęścia, ja skupiłem się na prostszych, mniej wymyślnych combosach i dlatego doszedłem tylko do trzeciego z pięciu poziomów brutalności. Niemniej to wystarczyło, żebym doskonale się bawił.

JEST WYZWANIE

Areny są raczej małe, za to pomysłowo zaprojektowane. W jednej na ścianach przyczepiono bumpery – rzućcie w nie zbirem, a będzie się przez chwilę odbijał jak kulka na flipperach. Utrzymane są również w różnych klimatach: stare zamczysko, baza wojskowa, gdzie przetrzymywani są obcy; ogromna winda (klasyk w chodzonych mordobiciach). Nie chcę zdradzać zbyt wiele, powiem tylko, że upchano mnóstwo różnych pomysłów, przez co ciężko narzekać na monotonię. Inna sprawa, że gra wcale nie jest długa, da się ją ukończyć w jeden dzień, a jak kogoś znudzi wbijanie znaków w głowy, to i tak nie wyłączy konsoli chcąc dotrwać do walki z kolejnym bossem.

Pojedynki z nimi nie są trudne, podobnie jak cała gra, ale to dobrze, bo przy Viewtiful Joe omal nie połamałem palców na padzie i nieraz chciało mi się płakać z bezradności. Tutaj wystarczy pamiętać o unikach (machnięcie gruchą do siebie) i poczekać aż boss zaatakuje, by poczęstować go szybką kontrą. Ale jacy to są bossowie! Gość wyglądający jak bliźniak Jacka nigdy nie schodzi z motoru; olbrzymi Frank(enstein), który odnawia sobie pasek życia siadając na krześle elektrycznym; dwóch mistrzów władających mocą telekinezy; wampirzyca potrafiąca wtopić się w otoczenie; a na samym końcu… Nie, nie zepsuję Wam niespodzianki, ale uśmiałem się do łez. Sami się przekonacie. Bossowie zachwycają i choćby dla nich warto kupić tę grę.

JEST VIEWTIFUL

Czy robienie rzeźni się nudzi? A czy DMC albo VJoe to nudne gry? Czy wbijanie znaków w czoło staje się monotonne? A czy używanie Slow w Joe jest monotonne? Mógłbym tak dłużej, ale widzicie dokąd zmierzam. MadWorld to wesołe chodzone mordobicie, zabijanie w wymyślny sposób daje dużo satysfakcji. Każdy poziom jest inny, walki z ninja, czy z pracownikami Strefy 66 wyposażonymi w tarcze i pałki rażące prądem, to kompletnie różne bajki – trzeba przygotować inną taktykę, znaleźć słabe punkty. A gdy zjawi się gość specjalny (patrz ramka) robi się naprawdę gorąco.

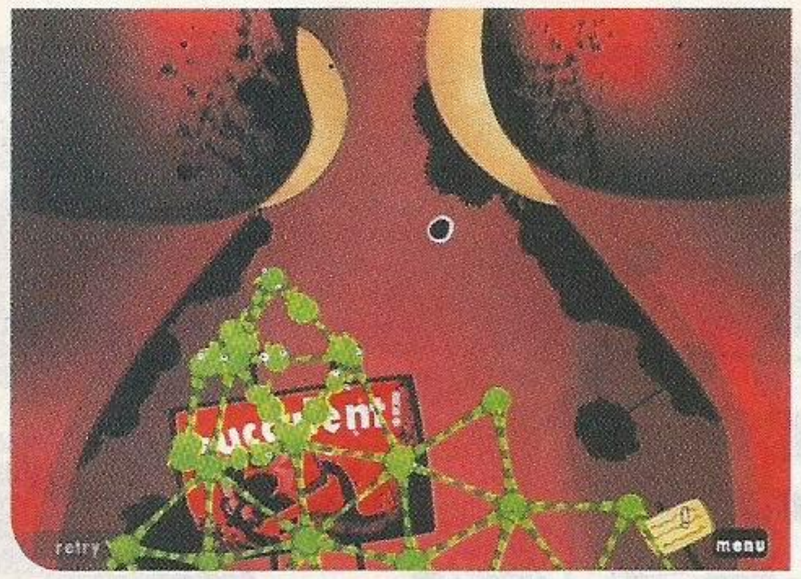
Najlepsze, że wciąż jest miejsce na poprawę, na nowe pomysły, na rozwój. Aż prosi się o dołożenie kooperacji i możliwość rzezania w drużynie. Czekam na sequel, nie mam wątpliwości, że powstanie. A dla części pierwszej mocna ósemka. ■■

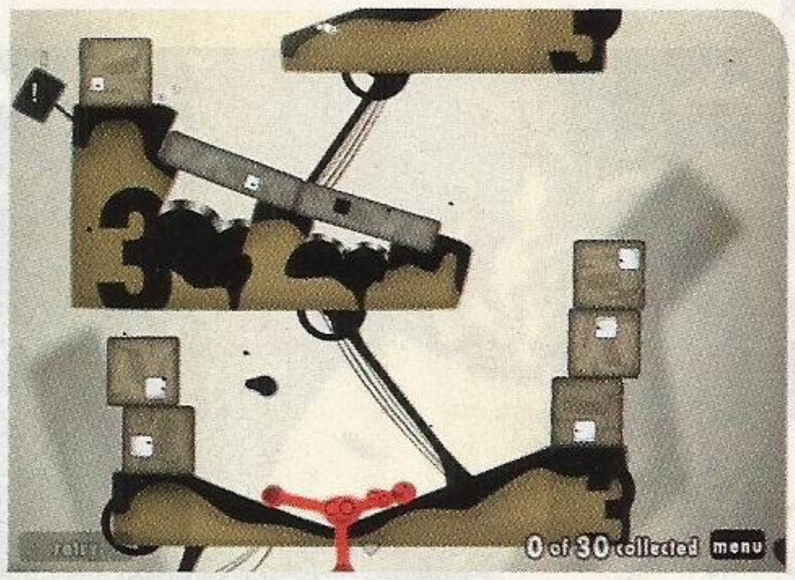
W TRAKCIE GRY WYJAŚNI SIĘ SKĄD NA WYSPIE WZIĄŁ SIĘ JACK. NA POCZĄTKU WIADOMO, ŻE JEST TAJNYM AGENTEM, ALE TO TYLKO CZĘŚĆ PRAWDY. YASUMI MATSUNO STWORZYŁ CIEKAWĄ HISTORIĘ

OCENA 8.5/10

+ NIE ZA TRUDNA, BOSSOWIE, POZIOMY, RZEŹNIA!
- MOGŁA BY BYĆ DŁUŻSZA, TYLKO NAMIASTKA KOOPA

SEGA ZMASAKROWAŁA CAPCOM





WORLD OF GOO

NIEKTÓRZY RODZĄ SIĘ GENIUSZAMI

txt: KAXI

Wii /wiiware, 1500 pkt

- Wydawca: 2D Boy
- Producent: 2D Boy
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nieprawdopodobnie urokliwa, śliczna, sympatyczna i świetnie zaprojektowana gra logiczna. Ale przede wszystkim niebywale grywalna. Czy warto zagrać? Też pytanie, trzeba! 9/10

World of Goo zostało prawie w całości stworzone przez trzy osoby. To rzadki przypadek, ale się zdarza. Jednak zazwyczaj takie produkcje w najlepszym przypadku stają się kultowe w zamkniętym gronie odbiorców i nie mają szans przebić się do szerszej publiki. Gra ekipy 2D Boy jest jednak wyjątkowa i należy do najchętniej ściąganych pozycji z internetowej usługi Nintendo, tuż obok Tetrisa czy ekonomicznego Final Fantasy. Zdobyła także szereg prestiżowych nagród. A tak zupełnie przy okazji jest świetną zabawką, którą śmiało można nazwać konkurentem dla LocoRoco czy Patapona.

Pomysł, jak zawsze w przypadku tych genialnych, jest niezwykle prosty. Gracz ma do dyspozycji określoną dla każdej planszy ilość goolek (czyli kulistych stworzonek zwanych Goo), a jego zadaniem jest zbudować z nich konstrukcję, która dosięgnie rury stanowiącej wyjście z levelu. Wystarczy chwycić pilota i wskazać, gdzie chce się „dobudować" stworzonko. Sęk jednak w tym, że goolki występują w kilku różnych odmianach. Podstawowy, czarny typ wymaga połączenia z dwoma innymi osobnikami i nie da się go już zdemontować. Zielone żelki za to można już dowolnie przestawiać, białe łączyć liniowo, a czerwone są łatwopalne. Warto też pamiętać, że takie organiczne konstrukcje nie są specjalnie stabilne, więc trzeba budować tak, by dolne partie solidnie podtrzymywały resztę. Duży nacisk postawiono na fizykę, do której może trzeba się przez kilka minut przyzwyczajać, ale z pewnością nie da się jej nic poważnego zarzucić. Widok chwiejącej się na wietrze wieży zbudowanej z nawet setki stworzeń jest naprawdę przyjemny dla oka.

KAPITALNY DESIGN

W sumie nic dziwnego, gdyż sporo uwagi poświęcono artystycznej stronie gry. Nieco przywodzi na myśl LocoRoco, ale wciąż zachowuje unikalny charakter. Wśród plansz natraficie zarówno na piękne wiatraki na tle zachodzącego słońca, jak i wnętrzności olbrzymiej dziewczyny-elektrowni. Autorzy nie zapomnieli o szczypcie humoru, zarówno w projekcie poziomów, jak w porozstawianych na nich znakach, które teoretycznie powinny naprowadzać gracza na właściwe rozwiązanie. Klimatu dodaje również nastrojowa, nienachalna muzyka, czyniąca sesje z grą jeszcze bardziej kojącymi.

World of Goo proponuje graczom cztery podstawowe światy, a w każdym z nich kilkanaście misji. Dla ambitnych przygotowano dodatkowe zadania, które dalece wykraczają poza zwyczajne dotarcie do wyjścia. W przypadku kłopotów, w dowolnym momencie może dołączyć się kumpel bądź kumpela z drugim kontrolerem. Jak na tytuł do ściągnięcia, World of Goo oferuje naprawdę sporo i można z nim spędzić nie mniej czasu, niż z niektórymi pudełkowymi tytułami.

Jeśli szukacie odprężającej, ale jednocześnie wymagającej zabawki, zastanówcie się nad przeznaczeniem wiipunktów na produkt 2D Boy. O jego klasie niech świadczy fakt, że za dystrybucję w Japonii wzięło się samo Nintendo. A od siebie już zupełnie na koniec dodam, że w lepszą gierkę z WiiWare nie grałem. ■■

OCENA 8.8/10

+ PROSTE ZASADY I SKOMPLIKOWANE WYZWANIA
- PRZYDAŁOBY SIĘ WIĘCEJ PLANSZ

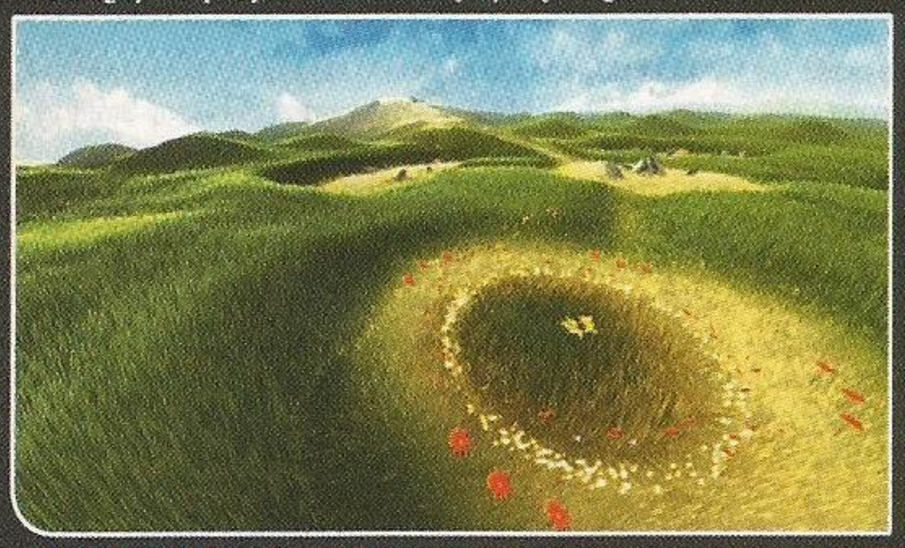
NIE PRZEGAPCIE TEJ PERełKI!

FLOWER

„GDZIE BURSZTYNOWY ŚWIERZOP, GRYKA JAK ŚNIEG BIAŁA"...

ŚWIATŁO I DŹWIĘK Flower jest ciekawym ambientowym projektem relaksującym, ale można wyczuć, że zasady czyniące z niego grę video zostały po prostu dodane z musu.

NIEZBYT DŁUGA Szkoda, że pierwsze przejście trwa tylko trzy godziny, choć z drugiej strony – żywotność Flower wydaje się nieograniczona.



FALUJĄCA TRAWA Za pierwszym razem taki widok robi ogromne wrażenie. Za drugim również – to naprawdę bardzo ładna gra, która nie potrzebuje tysięcy efektów graficznych. Liczy się styl.

txt: GONZO

PLAYSTATION 3 /psn

- Wydawca: Sony
- Producent: TGC
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Czy ekipa, która dostarczyła swego czasu równie świetne i równie przedziwne flOw, mogła zawieść? Mnie na pewno nie – już od pierwszych sekund z Flower wiedziałem, że nie odkleję się od pada przez długie godziny. Spokojna, kojąca muzyka, piękne landszafty na ekranie plazemki i powolny, leniwy „przepływ" przez łąki nie raz ślicznie ukołysał moją zbolałą duszę do snu. Piękna i przyjemna zabawka, pokazujcie ją znajomym! 8/10

Przez wiele lat wcielałem się w niezliczoną ilość osiłkowatych koleżków z wymalowaną na twarzy bezbrzeżną głupotą i jednym celem: eksterminacją wrogów. Albo jeszcze lepiej – w postacie anonimowe, niewidoczne i niesłyszalne podczas całej gry. Sam nie wiem co jest bardziej odtwórcze. Więc postarajcie się zrozumieć, że płatek kwiatka w roli protagonisty wywołał u mnie spore zmieszanie. Od razu zasłoniłem okna – a bo ja wiem, co sobie pomyślą emerytowani sąsiedzi? – i dałem się porwać wiatrowi grywalności, bo Flower to zefirek wprowadzający odrobinę świeżości na zatęchły dysk twardy PlayStation 3.

ZWISA I POWIEWA

Pretekstem do gry są marzenia kwiatków w doniczkach i, poza absurdalnością powyższego zdania, wszystko jest jak należy. Roślinki śnią o wielkich przestrzeniach, na których mogą dać się ponieść wiatrowi. Zawsze zaczynamy od pojedynczego kwiatka, a gra polega na przelatywaniu obok różnokolorowych roślin, a z każdym przelotem do płatka dołączają kolejne. Pod koniec każdej miejscówki steruje się już istnym wirem powietrznym złożonym z przeróżnych płatków i wygląda to dość efektownie. Wszystkie przyciski na padzie pełnią identyczną funkcję – wprowadzają płatek w ruch. Flower świetnie nadaje się do pokazywania niedzielnym graczom, bo nieważne, czy ktoś wciska R1, trójkąt albo wychyla analoga, efekt zawsze jest taki sam. Za zmiany kierunku lotu odpowiadają wychylenia pada i działa to bez większych zastrzeżeń, a na pewno dużo lepiej, niż w większości gier na PS3.

Wraz z zapylaniem kolejnych kwiatków, krainy nabierają światła i rozpogadzają się. Czuć ożywczą energię i nawet przy beznadziejobrei za oknem, nie ma problemu, aby chociaż na ekranie telewizora zachłysnąć się wiosną. Miejscówek jest niewiele, ale każda z nich zaskakuje czymś nowym i kiedy oswoicie się z jednym krajobrazem, możecie być więcej niż pewni, że kolejny będzie odmienny. Gra zaczyna się na ukwieconych i słonecznych łąkach, ale potem przenosi się w tereny zurbanizowane i zmienia porę na środek nocy.

Bezstresowe przeczesywanie wysokich traw przy akompaniamencie spokojnego ambientu zdrowo wyróżnia Flower na tle całego medium, jakim są gry video. Bez problemu można doszukać się przekazu o wyższości natury nad wytworami człowieka, który próbuje ją ujarzmić, ale najczęściej wchodzi z buciorami tam, gdzie nie powinien. Pod koniec gry można spotkać żelbetonowe konstrukcje i słupy energetyczne, a ich widok nie napawa entuzjazmem. Są czarne i odpychające, ostro kontrastują z jasnymi, spokojnymi wiatrakami na jednym z wcześniejszych etapów. Jednak Flower nie jest przeintelektualizowaną produkcją, motyw ekologii jest obecny nawet nie na drugim, a trzecim planie. Podstawowym zadaniem gry jest relaks i odprężenie umysłu przed kolejnymi partiami w Resident Evil 5 albo Killzone 2. Chylę czoła przed autorami, bo w tej roli gra sprawdza się wyśmienicie. ■■

OCENA 7.1/10

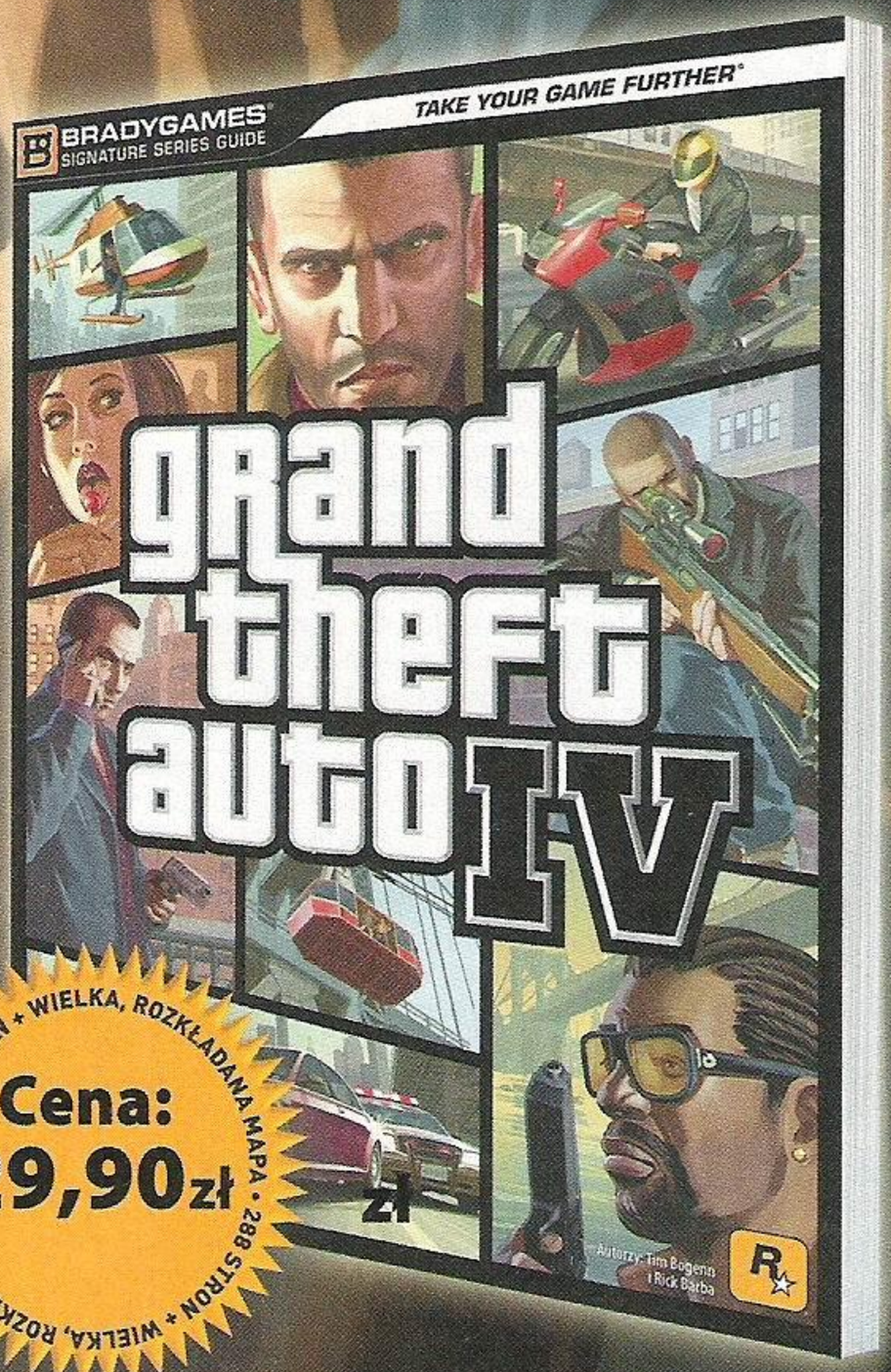
+ INNOWACYJNA, OŻYWCZA, ŚWIEŻA, FRESZ I TRENDY
- NIE JEST TO ZBYT OBSZERNY TYTUŁ

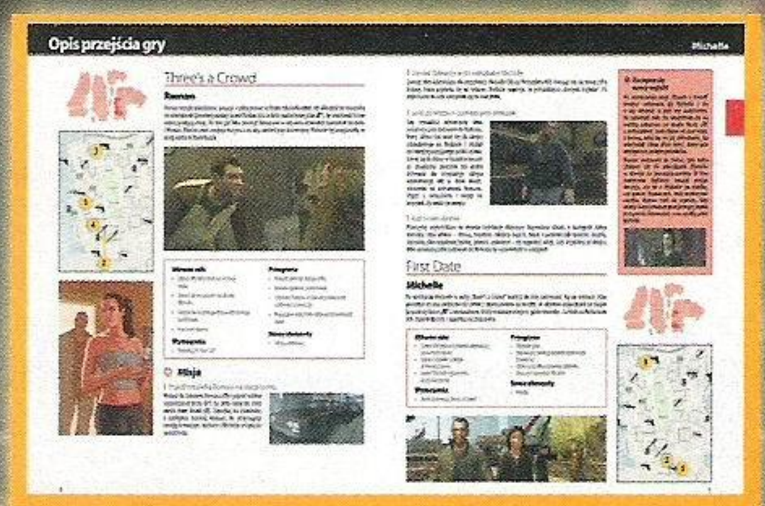
„GDZIE PANIEŃSKIM RUMIEŃCEM DZIĘCIELINA PAŁA"

Ekskluzywne wydanie poradnika do najbardziej wyczekiwanej gry wszech czasów!

wszystko o GTA IV!

Wszystkie misje krok po kroku!





MISJE

Mapy i strategie przejścia wszystkich misji fabuły – do tego pełne wyjaśnienie misji: Vigilante, Car Thefts, Most Wanted, przyjaźnie, bohaterowie poboczni i wiele innych rzeczy niezbędnych, by przejść grę na 100 procent.

MAPY

Zdobądź apteczki, kamizelki kuloodporne i broń niezależnie od tego, gdzie jesteś w Liberty City. Nasze mapy pokazują, gdzie je znajdziesz w każdej z misji. Zdobycze, przedmioty kolekcjonerskie, ciekawe miejsca – wszystko czego trzeba i gdziekolwiek trzeba znajduje się specjalnym dziale map.

TAJEMNICE

Rozbudowany zbiór map i opisów odkrywa dokładne położenie wszystkich USJ i „ukrytych przesyłek" w Liberty City.

MULTIPLAYER

Kiedy jesteś już gotów przenieść swą grę do sieci, idź uzbrojony w unikatowe wskazówki i taktyki do każdego z trybów gry.

ROZKŁADANA MAPA!

Ogromna mapa Liberty City, na której zaznaczono miejsca i wszystkie dodatkowe fuchy. A na drugiej stronie – plakat!

W sprzedaży już

25 listopada!

Oficjalny poradnik BradyGames do GTA IV, pierwszy w Polsce. Poradnik jest kompletny, zawiera: opis przejścia wątku głównego, wszystkie misje poboczne, wszystkie misje tajne, wszystkie postacie. Każdy z elementów jest ilustrowany mapami oraz screenami.

© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R★ logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior. Product names are the trademarks of their respective owners, and not of Rockstar Games, Inc., and are included for entertainment purposes only. No product, person or establishment appearing or mentioned in this game has endorsed this game or any of the actions described or displayed herein or is in any way associated with Rockstar Games, Inc.

www.rockstargames.com

www.bradygames.com

GRAND THEFT AUTO IV THE LOST AND DAMNED

POTĘPIENI WJEŻDŻAJĄ NA ULICE LIBERTY CITY

txt: FAX

XBOX 360 PS3 PC

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Rockstar
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

MARCELLUS: Na miejscu MS byłbym nieco rozczarowany tym, co dostałem za 25 milionów dolarów (przy założeniu, że za oba DLC Rockstar dostał 50 baniek...), ale z drugiej strony – większość producentów wydałaby The Lost and Damned jako pełnowartościową grę. Warto zagrać. 8/10

Zacznijmy od podstaw. The Lost and Damned to dodatek do Grand Theft Auto IV. Wydaje Wam się to oczywiste? Ja wolę to wcześniej ustalić. Microsoft w ostatnim czasie tak bardzo promował ten ekskluzywny produkt, że w świadomości wielu graczy zakorzenił się on jako pełnoprawna gra, a nie DLC. Tak było w moim przypadku, a niestety The Lost and Damned nie można uznać za odrębną część, jak miało to miejsce w przypadku Vice City czy San Andreas. Nastawiłem się na zabawę na najwyższym możliwym poziomie i niestety trochę się zawiodłem. Dlatego przestrzegam Was przed nadmiernymi oczekiwaniami. To tylko i aż dodatek. Najlepszy jaki kiedykolwiek pojawił się na Xbox Live, ale nie zasługujący na nazywanie go nową grą.

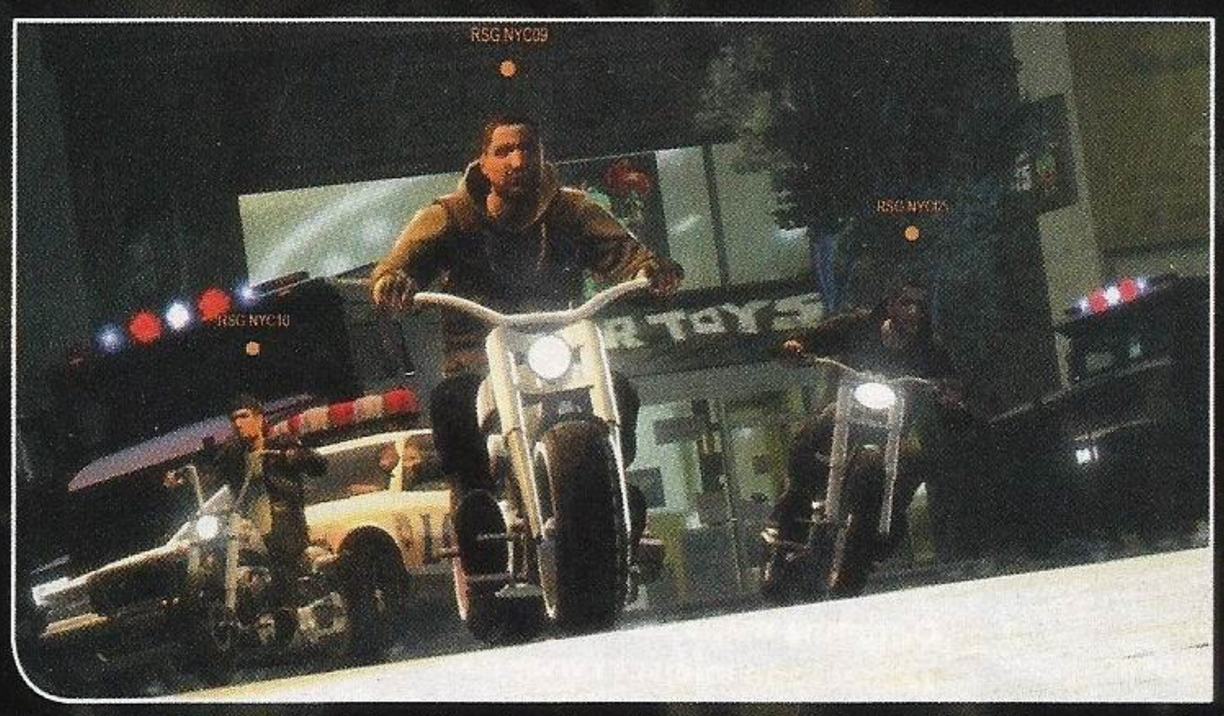
JOHNNY K.

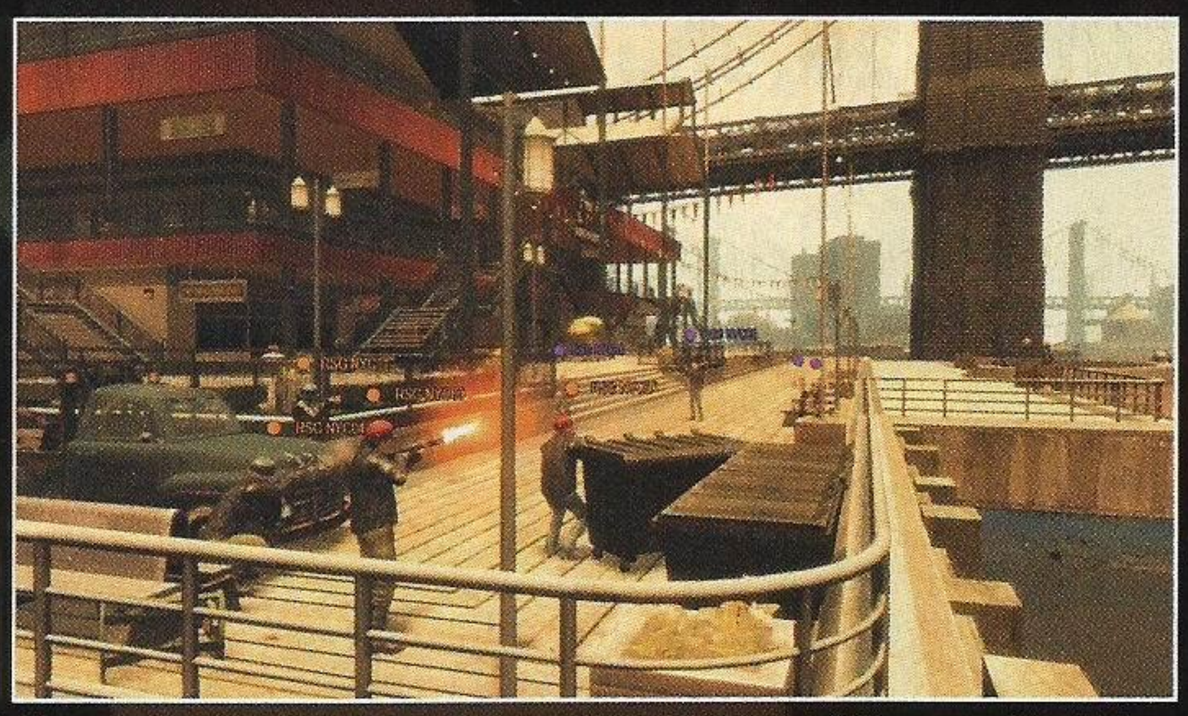
Niko Bellic to moim zdaniem jedna z najciekawszych postaci, jakie kiedykolwiek pojawiły się w grach, dlatego przed nowym człowiekiem w Liberty City stoi ciężkie zadanie zjednania sobie sympatii graczy. Johnny Klebitz to członek gangu motocyklowego, choć on sam pewnie wolałby określenie „bractwo". Kumpli traktuje jak własną rodzinę i nie zawaha się zaryzykować dla nich życia. Brutalny, pewny siebie, ale i kierujący się nadrzędnymi zasadami. Zawieszenie broni z konkurencyjnym gangiem to chwila oddechu dla jego ludzi, a nie powód do hańby. Poznajemy go, gdy razem z ekipą przemierza ulice Liberty City, by odebrać swojego lidera, który zakończył właśnie przymusową odsiadkę i odwyk. Bill to znacznie ciekawsza postać niż Johnny. Totalny psychopata, który wymaga absolutnego posłuchu wśród swoich ludzi. Choć na każdym kroku podkreśla więzi braterstwa, to dla niego liczy się przede wszystkim on sam. Pieniądze, narkotyki, kobiety i motocykle. Ostra zabawa i manipulacja kumplami z gangu – oto jego zasady życiowe. Nic więc dziwnego, że Johnny nie jest zachwycony powrotem swojego szefa, który zachowuje się jak niepoczytalny morderca (którym zresztą jest). Od pierwszych minut czuć niezwykłe napięcie pomiędzy tymi bohaterami i to właśnie ono jest główną siłą napędową fabuły The Lost and Damned. Niko nie miał takiej przeciwwagi, więc relacje tak mocnych postaci wypadają doskonale. W tle przewija się oczywiście życie gangu, czyli szalona jazda, która bawi, ale i potrafi przyprawić człowieka o opad szczęki. Ekipa Rockstar nie ma żadnych zahamowań i bawi się tematami, których obawiają się inni producenci. To nie wspaniała grafika, zaawansowana fizyka czy fantastyczna rozgrywka przyciągnęły mnie do GTA IV, ale historia, jaką opowiedział nam Niko Bellic. Teraz to Johnny ma swoje pięć minut. I bardzo dobrze je wykorzystuje.

Nowy bohater to również nowe pomysły na rozgrywkę. Od początku gry mamy dostęp do klubu motocyklowego, który masakruje swoim ciężkim klimatem. Po wejściu do budynku atakuje nas mocna muzyka, wszechobecny brud i dziewczyna tańcząca na rurze w klatce. Mamy tu dostęp do Internetu na rozpadającym się komputerze oraz przegląd nowych programów telewizyjnych na starym odbiorniku. Na ścianach wiszą setki plakatów z motocyklami, a pijane towarzystwo spędza czas na siłowaniu się na rękę i traceniu gotówki przy kartach (nowe mini-gierki) oraz automatach i bilardzie. Nie musimy też poznawać znajomych, bo jako członek bractwa możemy liczyć na przyjaciół aż po grób. I to dosłownie. Wystarczy jeden telefon, żeby dostać broń lub motocykl. Możemy też prosić chłopaków o wsparcie w misjach, choć najpierw wypadałoby podszkolić ich umiejętności w walce. Najlepiej umówić się z nimi na mieście i spędzać wspólnie czas. Wypad na parę browarów w takiej ekipie to świetna zabawa, ale gangole grający w kręgle wyglądają już co najmniej dziwnie. Jednak bez tych aktywności nasza ekipa nie jest w stanie rozwijać swoich pasków doświadczenia, a tym samym trafić do przeciwnika nawet z odległości dwóch metrów. Ich podstawowe zdolności są na żenująco niskim poziomie, ale poświęcanie czasu na ich pakowanie niestety mija się nieco z celem, bo chłopaki zdecydowanie zbyt szybko umierają (nie dotyczy to kluczowych postaci). Na ich miejsce przychodzi nowa ekipa zakapiorów, ale ponownie trzeba zadbać o ich rozwój.

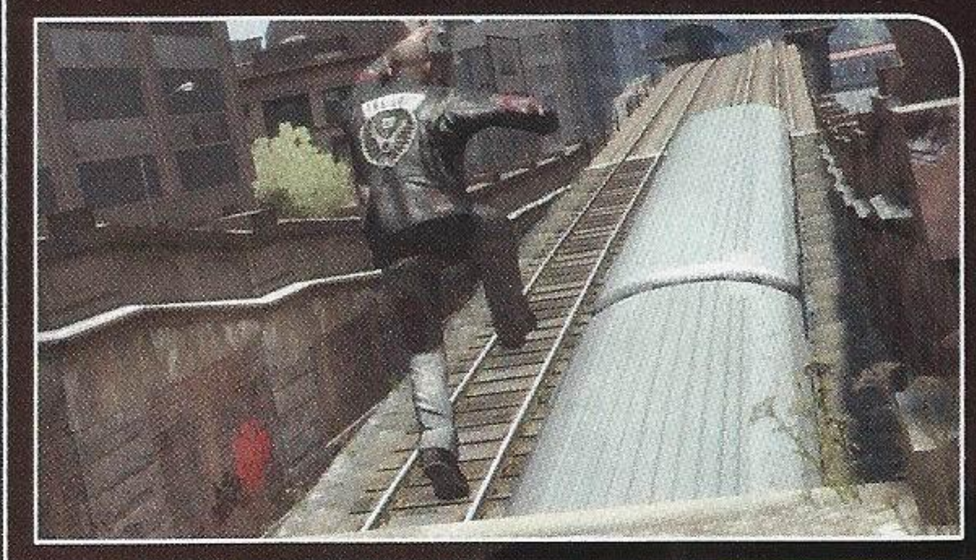
EASY RIDER

Kolejna zmiana dotyczy samych misji. Większość z nich wykonujemy wspólnie z gangiem. Kilka motorów to nie tylko wspaniały widok na ulicach Liberty City, ale i konkretne bonusy. Jeżeli jedziemy w grupie, to należy

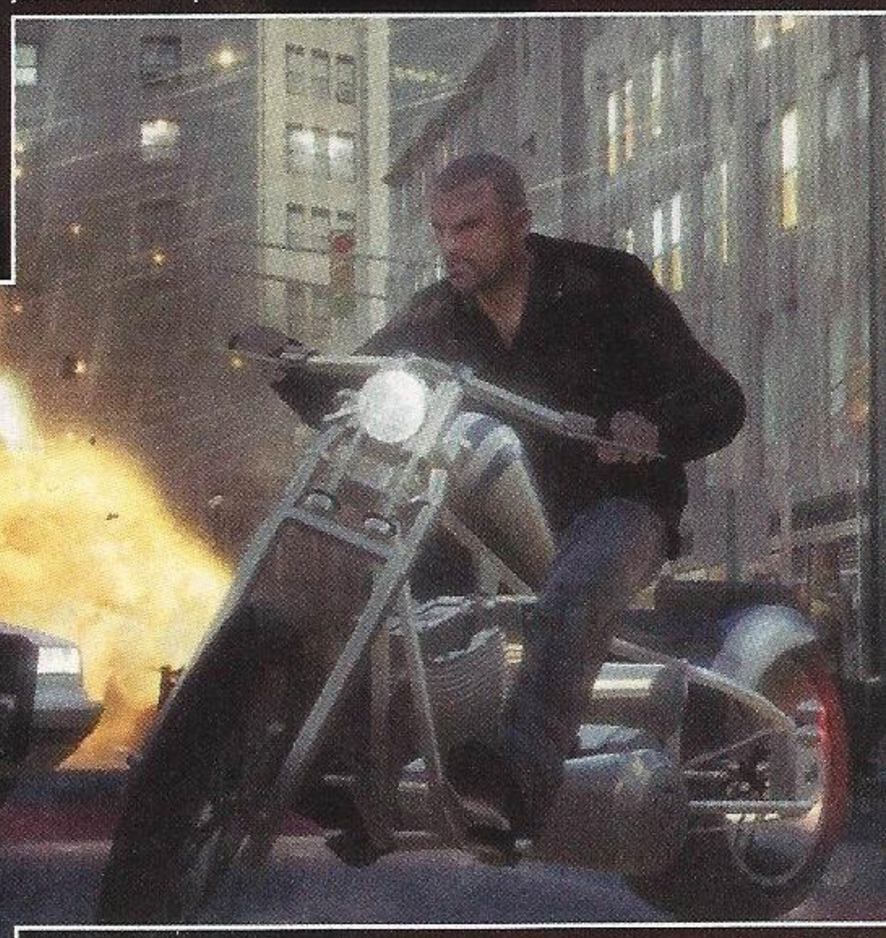




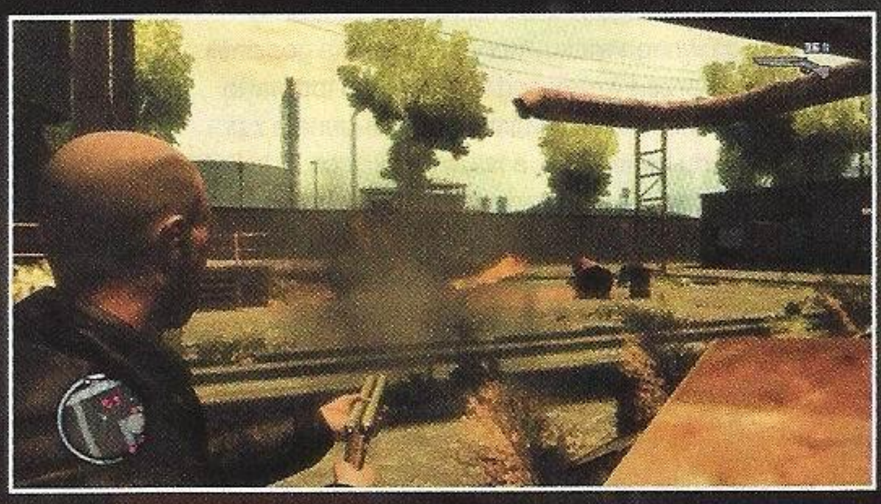
TO MOJE MIASTO Ekipa Rockstar nieźle wykombinowała sobie założenia tego dodatku. Niko poznawał Liberty City razem z graczami, ale skoro znamy już miasto, jak własną kieszeń, to i Johnny prezentuje właśnie takie podejście. On wie, że amerykański sen nie zawsze się spełnia.



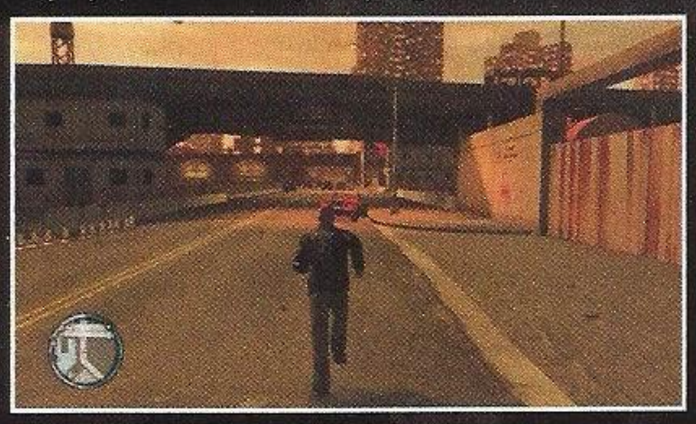
TERAZ POLSKA 17 lutego polscy gracze doznali sporego szoku. Okazało się, że dodatek do GTA IV ma założoną blokadę regionalną. Natychmiast pojawiły się zawiłe sposoby na obejście tego zabezpieczenia, ale poczuliśmy się z lekka oszukani. W końcu dostęp został odblokowany, jednak niesmak pozostał.



SPORT TO ZDROWIE Niko do młodzieniaszków nie należał, ale wykazywał się całkiem niezłą kondycją i zręcznością. Natomiast Johnny porusza się znacznie wolniej i w bardziej ociężały sposób. Za dużo piwa i polegania na motorach.



SZACUNEK DLA KOBIET Dziewczyny w serii GTA nigdy nie cieszyły się wielkim szacunkiem, nawet mimo przywracania punktów życia. Jednak sposób, w jakie traktuje je Bill, to już przesada.



ustawić się w odpowiedniej formacji. Na asfalcie pojawia się wówczas logo bractwa i jeśli przez chwilę będziemy jechać w jego zasięgu, to naprawimy maszynę i podreperujemy zdrowie. Ten patent przydaje się szczególnie w dłuższych zadaniach, gdy kilka razy zmieniamy miejsce docelowe. Większa ekipa to również większa liczba przeciwników, więc strzelaniny są znacznie bardziej konkretne i sycące niż w GTA IV. Tym bardziej, że dostajemy kilka nowych broni (np. obrzyn, pistolet automatyczny), z których najlepiej prezentuje się wyrzutnia granatów. Eksplozje w produkcji Rockstar zawsze prezentowały się niezwykle efektownie, więc taka zabawka dostarcza pełny pakiet fruwających ciał i samochodów.

Niestety sam pomysł na misje szybko się nudzi. Oglądamy scenkę przerywnikową, jedziemy na rozróbę, wszystkich mordujemy, wracamy do klubu i podziwiamy kolejny filmik. Niko Bellic gwarantował nam znacznie ciekawsze zadania i bogatszy katalog postaci. I choć sporo tu nawiązań do oryginału, a kilka razy spotkamy starych znajomych, to przez całą grę nie opuszczało mnie wrażenie, że wykonuję jedno i to samo zadanie. Zdarzają się co prawda i perełki. W jednej z misji musimy wciągnąć gliniarzy w pułapkę, ale nie możemy im zniknąć z pola widzenia, więc trzymając B na padzie patrzymy z wnętrza ich samochodu na drogę. Ciężko kierować motorem z tej perspektywy, ale teksty policjantów podczas tego pościgu po prostu zabijają. Szkoda, że takich zakręconych misji jest tak mało, ale dobrze chociaż, że nowe checkpointy nie zmuszają do przejazdów przez całe miasto po nieudanym zadaniu, jak to miało miejsce w GTA IV. Choć z drugiej strony teraz znacznie szybciej można pokonywać zatłoczone ulice, bo zupełnie zmieniono model jazdy jednośladów. W ostatnim numerze qsh wyraził nadzieję, że nie za bardzo grzebano w ich ustawieniach, ale Rockstar poszedł na całość i ułatwił kontrolę motocykli. Ciężko z nich w ogóle spaść (poza czołowym), banalnie wchodzi się w zakręty z poślizgiem i nie ma problemu z kierowaniem i jednoczesnym strzelaniem. Tak bardzo uproszczono model jazdy, że po przesiadce na samochody zacząłem mieć problemy z ich prowadzeniem. The Lost and Damned to w końcu dodatek o gangu motocyklowym, więc zmiany te jak najbardziej odnotowuję na plus. Nie chciałbym przez kilkanaście godzin męczyć się na jednośladach, skoro są one zazwyczaj wymagane w misjach.

GRAŁEM JUŻ W BARDZO DOBRE DODATKI (DO FABLE 2) I BARDZO SŁABE (DO MASS EFFECT), ALE THE LOST AND DAMNED WYZNACZA NA TYM POLU ZUPEŁNIE NOWE STANDARDY

SZYKUJCIE ~~PIENIĄDZE~~ PUNKTY

Microsoft z okazji premiery dodatku do Grand Theft Auto IV zorganizował bezpłatny tydzień grania poprzez Xbox Live! dla srebrnych kont. Nie dziwi więc dodanie zupełnie nowych trybów w rozgrywkach sieciowych. Sporo tu wyścigów motocyklowych, w których jesteśmy uzbrojeni w kij, co z miejsca przypomina kultowy i legendarny już Road Rash. Dodano też walkę o terytoria, których bronią sterowani przez konsolę przeciwnicy lub inni gracze, a także zabawę w pościg za świadkiem koronnym chronionym przez policję. Pozostałe tryby to wariacje z podstawowej wersji, z nastawieniem na wykorzystanie motocykli.

Oprawa graficzna została lekko „zabrudzona". Menu i radar są teraz mroczniejsze i odrobinę mniej przejrzyste, a nowy telefon bardziej pasuje do klimatu dodatku. Nie dostaliśmy niestety nowej wyspy, a jedynie kilka budynków z siedzibą bractwa na czele. Na ulicach Liberty City pojawiły się nowe pojazdy, ale żaden z nich nie zachwyca, a cała moc poszła w projekty i wykonanie motocykli. Znacznie ciekawiej prezentuje się natomiast ścieżka dźwiękowa, która została wzbogacona o pakiet nowych utworów. Dominuje w nich ciężkie granie, którego zabrakło w GTA IV. Jednak prawdziwe pokłony ponownie oddaję aktorom, którzy odegrali profesjonalne przedstawienie. I jedynie nadmiar przekleństw może trochę odstraszać, bo usłyszymy ich więcej niż podczas przygód Niko.

Grałem już w bardzo dobre dodatki (do Fable 2) i bardzo słabe (do Mass Effect), ale The Lost and Damned wyznacza na tym polu zupełnie nowe standardy. Teoretycznie nie otrzymujemy nowych poziomów, ale trudno o większy i bardziej zróżnicowany teren gry niż w przypadku Liberty City. 1600 MSP to wysoka cena, jednak w porównaniu do pozostałych DLC otrzymujemy więcej niż kiedykolwiek wcześniej przygotowali inni producenci. Nie zapowiada się też, by ktokolwiek poza Rockstar podchodził z takim zapałem do dodatkowej zawartości gry. Dlatego wszystkim fanom Grand Theft Auto polecam powrót do Liberty City i poznanie tego miasta z kompletnie nowej perspektywy. Naprawdę warto. ■■

OCENA **9.2/10**

+ FABUŁA, HUMOR, BOHATEROWIE, KILKANAŚCIE GODZIN GRY
– MAŁA RÓŻNORODNOŚĆ MISJI, BRAK NOWEJ WYSPY

NAJLEPSZY DODATEK DO NAJLEPSZEJ GRY 2008 ROKU

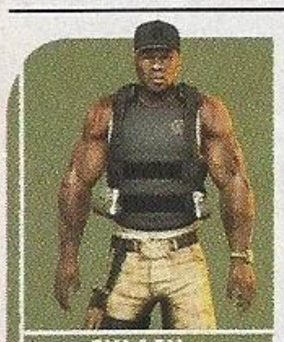
NIKO BELLIC

„Nieważne, czy to Rosjanin, Polak, czy Serb i tak musimy go zabić" – mówi Bill w jednej ze scen w The Lost And Damned. Bohater Grand Theft Auto IV musiał pojawić się w dodatku, ale zobaczycie go wcześniej, niż się spodziewacie. Misje, w których go spotykałem, podobały mi się najbardziej, bo przypominały mi chwile spędzone z GTA IV w zeszłym roku. Jednak nie nastawiajcie się na nowe teksty, bo wykorzystano nagrania z oryginału, więc Niko nie powie nic nowego. Odniosłem niestety wrażenie, że zespół Rockstar trochę na siłę wpychał w zadania Niko i tym samym trochę się pogubił w fabule, za którą sam jest przecież odpowiedzialny. Fani liczyli na nawiązania do oryginału i akurat pod tym względem nikt nie poczuje się zawiedziony, bo daje nam to świeże spojrzenie na niektóre wydarzenia.

GANGSTA MODE Ostra rzeźnia premiowana jest nabiciem specjalnego paska energii – można odpalić bullet-time, podczas którego tradycyjnie czas zwalnia dla wszystkich, oprócz 50 Centa. Kalka goni kalkę.

50 CENT
BLOOD ON THE SAND

MASAKRA PRZED SAMOZNISZCZENIEM



txt: GULASH

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: THQ
- Producent: Swordfish
- Liczba graczy: 1 (2)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 18 lat

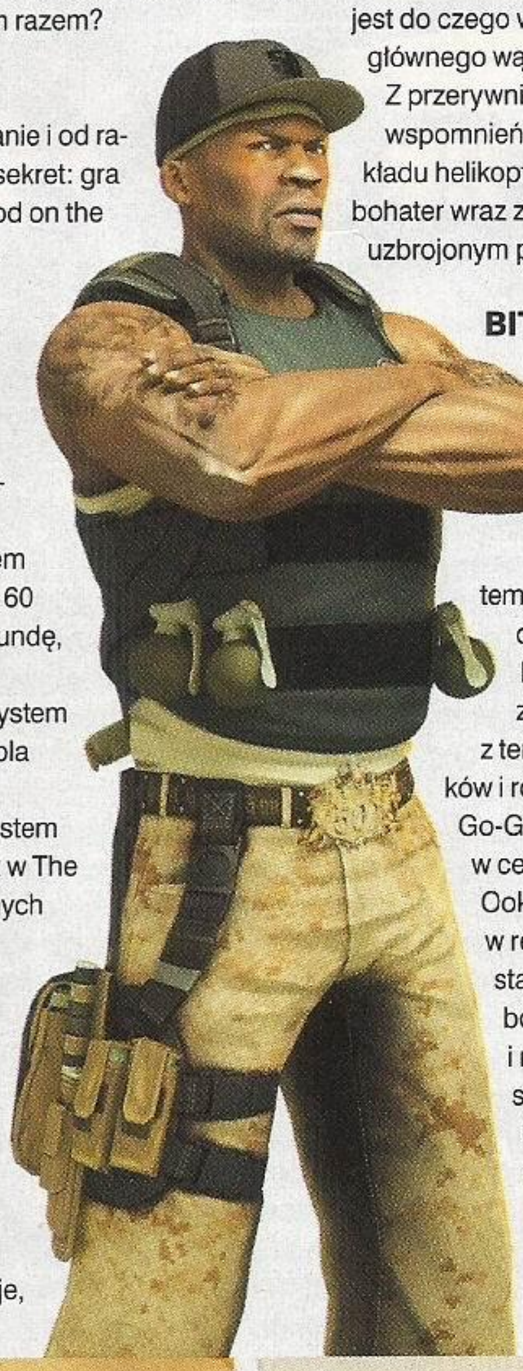
GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GONZO: Jak krew w piach? Pierwsza część sprzedała się wyśmienicie, kolega Dr Dre i Eminema to dolaronośne źródełko nieocenione w czasach kryzysu. Tym razem wejście w świat wirtualny wypadło zdecydowanie lepiej i gra nie dołuje, a historia o zemście gości z G-Unit została okraszona solidną grywalnością. Dla fanów składu rzecz obowiązkowa, wszak gra została profesjonalnie zdubbingowana. Szczerze mówiąc, jakość Blood on the Sand sprawiła, że gra w moim prywatnym rankingu awansowała na pierwsze miejsce zaskoczeń 2009 roku. Szacun i respekt. Kiedy sequel? 6/10

50 Cent, bądź też „Fiddy", został już wcześniej obsadzony w roli bohatera gry video w średnim 50 Cent: Bulletproof (NEO+ 84, ocena 5.1) – nie przeszkodziło mu to jednak ponownie zaszczycić swym majestatem naszych konsol. Jak wyszło tym razem?

JEST... DOBRZE!

Uprzedzę podsumowanie i od razu zdradzę wstydliwy sekret: gra mi się spodobała. Blood on the Sand to najzwyklejsza w świecie zrzynka z Gears of War, ale to, co udało się osiągnąć ekipie Sworfish Studios, zasługuje przynajmniej na umiarkowany entuzjazm. Technicznie jest bowiem niemal bez zarzutów – 60 klatek animacji na sekundę, dobra i ostra grafika, w pełni funkcjonalny system osłon, obecność kumpla na polu walki, masa broni i przemyślany system combosów (trochę jak w The Club – im więcej płynnych przejść od jednego trafienia do drugiego, tym lepszy wynik) zebrane w całość dają radosną, ale dobrze zrealizowaną i niezbyt trudną strzelaninę. Bonusy lecą dosłownie za wszystko – za eksplozje, headshoty, strzały z ukrycia, walkę wręcz (tu akurat proste QTE wykonywane jednym przyciskiem, słabszy element). Na każdym poziomie jest sporo kasy do zgarnięcia, można poszukać plakatów, zabierać broń przeciwnikom – krótko mówiąc, jest do czego wracać nawet po ukończeniu głównego wątku, który pęka w kilka godzinek.



Z przerywników od klasycznego tpp warto wspomnień o naparzaniu mini-gunem z pokładu helikoptera, a także o sekcjach, w których bohater wraz z kumplem prują przez miasto uzbrojonym pojazdem.

BITCHES, LEAVE!

Gra nie stara się być poważna; zarówno autorzy, jak i 50 Cent występujący w głównej roli także na wokalu, zdawali sobie sprawę, iż lepiej jest przekolorować temat i zrobić z tego pastisz, niż podejść do sprawy z jakimś zadęciem. Raper, któremu ukradziono zapłatę za koncert, rzuca się do walki z terrorystami/handlarzami narkotyków i równa z ziemią pół miasta? Klub Go-Go prowadzony przez fana 50 Centa w centrum zrujnowanej metropolii? Ookej. Bełkoczący (Curtis zdaje się w realu dostał kulkę w twarz/język, stąd ma problemy z wymową) główny bohater obrażający przeciwników i robiący sobie jaja z absurdalnych sytuacji też przysłuża się tej pozycji. Bez dwóch zdań ego 50 Centa jest ogromne i być może stąd obecność licznych tauntów. Wystarczy wcisnąć lewą gałkę, a bohater podzieli się w soczystych słowach tym, co myśli o przeciwnikach.

Mało tego, kolejne obraźliwe zwroty można dokupić (!) między misjami, razem z nowymi combosami i bronią.

KREW NA PIACHU

Sporą zaletą Blood on the Sand jest możliwość zabawy w kooperacji – drugi gracz może dołączyć się w dowolnym momencie, dosłownie wskoczyć na chwilę i postrzelać. Co prawda nie ma tu żadnych mechanizmów przemyślanych specjalnie pod kątem kooperacji, poza otwieraniem drzwi i bonusowych punktów za wspólne rozwalenie nieprzyjaciela, ale plansze są na tyle obszerne, że spokojnie każdy z graczy znajdzie własną zasłonę i zza niej wyczyści kolejne hordy przeciwników. Aha, jest tylko jeden 50 Cent, tak więc drugi gracz może wcielić się jedynie w któregoś z jego przydupasów/ziomali z G-Unit. Jeśli mówią Wam coś takie ksywy, jak Lloyd Banks czy Tony Yayo, poczujecie się jak w domu.

Jak wspomniałem, gra jest całkiem ładna, nawet pomimo faktu, że większość rozwałki ma miejsce w ruinach/magazynach. Całości dopełnia muzyka Fiddy'ego, dosłownie kilkadziesiąt kawałków starych i zupełnie nowych – jeśli ktoś lubi, będzie jak znalazł. Mnie niemal zabiła monotonia wokalisty, dopóki nie odkryłem, że można włączyć także instrumentalkę. Tak czy inaczej, to udany produkt – szczerze polecam Blood on the Sand nie tylko fanom rapera, naprawdę przy tej grze można się wyluzować i dobrze postrzelać. Tylko nie bierzcie jej serio. ■■

OCENA 7.0/10

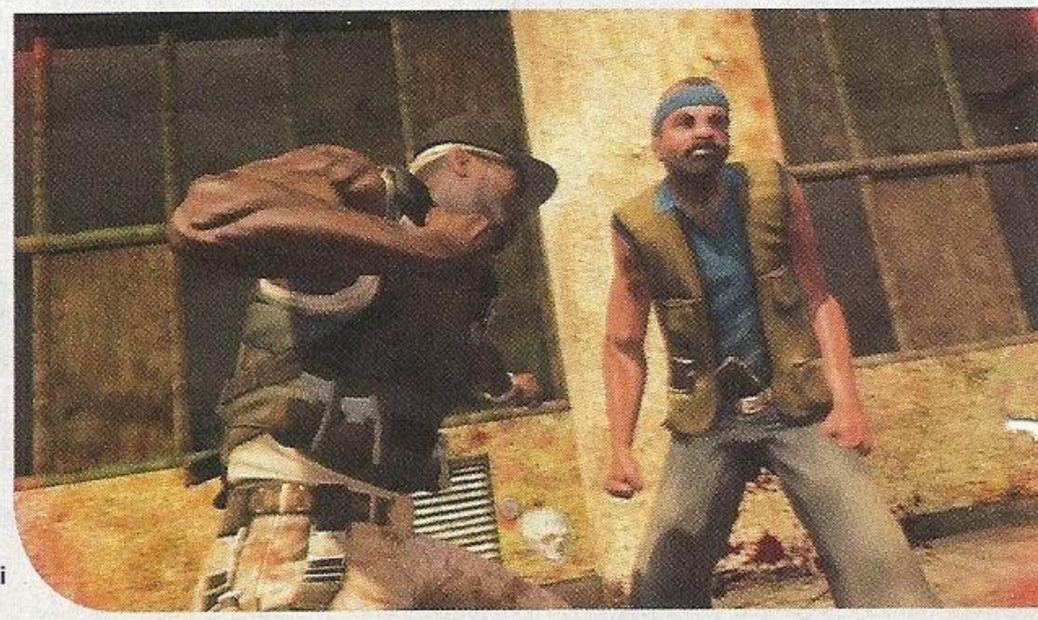
+ DOBRA ZRZYNKA Z GEARS OF WAR, OPRAWA, KOOP
- DEBILNA FABUŁA, DLA NIEKTÓRYCH FIDDY NIE DO PRZEŁKNIĘCIA

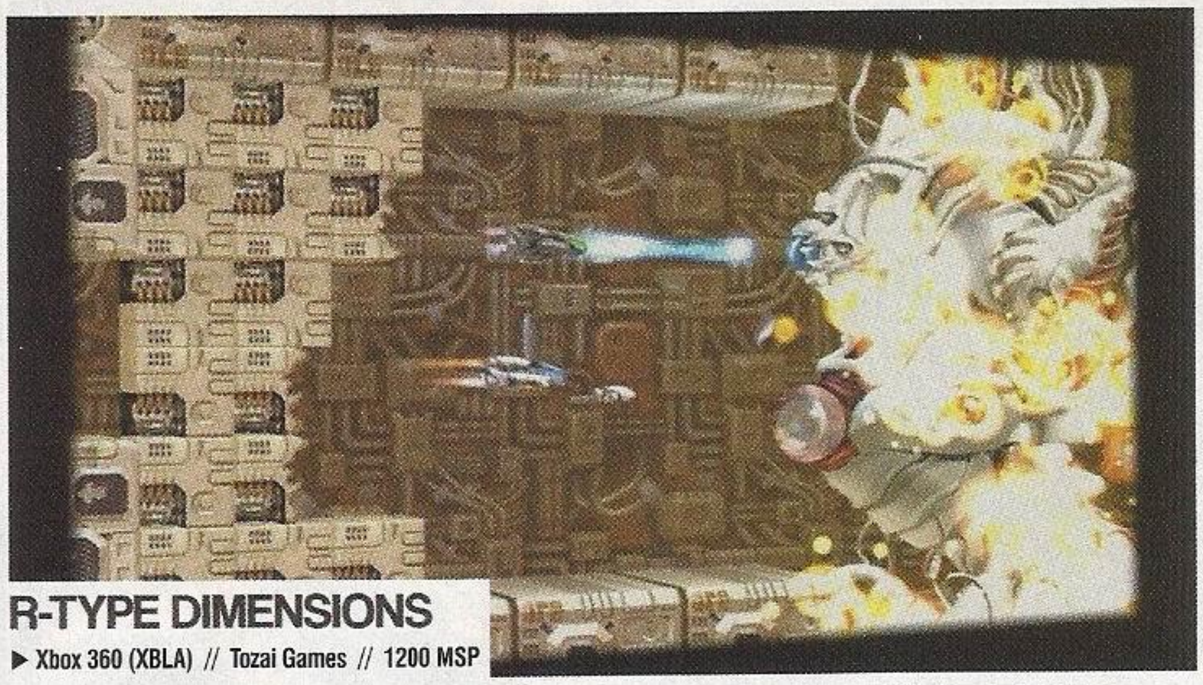
DONT F**K WITH FIDDY :)

Fiddy

Chcemy tego, czy nie, 50 Cent jest w jakiś sposób ikoną popkultury. Trzydziestotrzyletni Curtis Jackson, bo tak naprawdę nazywa się ten koleżka, ma nieprzyjemny życiorys – handlował narkotykami w wieku 12 lat, miał wiele problemów z wymiarem sprawiedliwości, spędził nieco czasu za kratkami, w końcu zaś został postrzelony przez kumpla Mike'a Tysona. Lekarze wyjęli z jego ciała dziewięć (!) kulek i być może stąd wzięła się głęboka reflekcja Curtisa, iż skoro żyje, to ma coś ważnego do przekazania. Dziś – oprócz swojej muzyki i filmów – przekazuje nam także grę video ze sobą w roli głównej.

CHOPPER BOSS Narkotykowy boss, który rozwścieczył 50 Centa, porusza się uzbrojonym śmigłowcem. Wiadomo, na Bliskim Wschodzie każdy ma takie cacko. Ale nie z takimi rzeczami G-Unit sobie radzi.





R-TYPE DIMENSIONS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Tozai Games // 1200 MSP

R-Type Dimensions to nie tylko zestaw dwóch bardzo dobrych gier, czyli kultowych R-Type i R-Type II, ale i doskonały przykład na to, jak należy odświeżać stare serie gier. Nowa oprawa graficzna, wykorzystanie możliwości, jakie daje Xbox Live i jeszcze bonus dla fanów. Czemu wszystkie stare hity nie wracają w takiej formie?

Nigdy się nie zastanawiałem nad popularnością kosmicznych strzelanin. Po prostu w nie grałem. W dzieciństwie z kolegami odwiedzaliśmy salony gier w wesołym miasteczku, czyli przyczepy z paroma automatami. Jako, że brakowało nam umiejętności i pieniędzy, to graliśmy w kooperacji. Jedna z nas leciał, a drugi strzelał. Pierwsza dziedzina wymagała mistrzowskiego opanowania nerwów, a druga diabelnie wytrzymałych palców. Dzisiaj od kooperacji wymagamy obsługi Live! i tutaj Dimensions zgarnia mój szacunek. Można nawet włączyć lub wyłączyć kolizje statków graczy. W tym momencie gra odpala swoje rakiety z grywalnością, a ja Wam zaraz udowodnię, że to nie koniec atrakcji.

Oprawa graficzna została starannie przygotowana i choć wykorzystano oryginalne projekty, to w swojej kategorii Dimensions dobija do czołówki stawki. Spodobało mi się zachowanie unikalnego stylu tej serii, ale jednocześnie producent nie zapomniał, że mamy już XXI wiek. Rozgrywka jest bardzo płynna i efektowna, a ekran zalewają kolejne hordy wrogów. Tu warto wspomnieć o następnej nowości, trybie Infinite, który daje nam nieskończoną liczbę żyć.

Rozgrywka jest bardzo szybka i wymaga sporych umiejętności. Stale musimy zbierać bonusowe bronie, bo bez nich nie mamy szans na przetrwanie. Wrogowie atakują zazwyczaj falami, często pojawiają się pomniejsi szefowie, a na końcu standardowo czeka na nas potężny przeciwnik, który ma kilka słabych punktów.

Na koniec zostawiłem genialny pomysł. Otóż w dowolnym momencie gry możemy zmienić ustawienia, wracając do oryginalnej grafiki lub pozostając w odświeżonej. Naciskamy Y i w czasie rzeczywistym dochodzi do zmiany. Efekt jest rewelacyjny. Do tego dochodzą różne widoki kamery, np. automat do gry z malutkim wyświetlaczem, który trzęsie się przy ruchach gałką. Jak widać, producent naprawdę się postarał, a ja mogę Wam śmiało polecić ten tytuł.

8.8/10

■■ Fax

MINESWEEPER FLAGS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Tik Games // 400 MSP

W ostatnim czasie rubryka miniaturowych recenzji częściej ostrzega Was przed kiepskimi grami, niż poleca dobre pozycje i nie inaczej jest w przypadku Minesweeper Flags. Chcecie wiedzieć o co chodzi w tej grze? Odpalcie komputery i najedźcie kursorem myszy na przycisk start. Teraz programy, akcesoria, gry i wybierzcie Sapera. Tak, Minesweeper Flags to Saper, który jest automatycznie instalowany przy stawianiu systemu operacyjnego Windows. Czym więc różni się ta produkcja z XBLA od darmowej gierki?

Przede wszystkim oprawą graficzną. Zamiast planszy z kwadratami, otrzymujemy planszę z kwadratami na małej mapce, która udaje jeden z kontynentów. Mamy więc drzewka, strumyki i krzaczki. Czasami można natrafić na jelonki lub niedźwiedzie, które stoją w miejscu i poruszają główkami. Przygotujcie się również na takie efekty specjalne, jak woda spadająca ze skał, znana jako wodospad. Naturalnie każda mapka występuje w innej kolorystyce i kształcie.

Z nowości mamy tryb, w którym zamiast unikania bomb musimy je odnaleźć i zabezpieczyć, a więc zastosowano tu odwrócenie pomysłu. Jeżeli nigdy nie uruchamialiście tej pozycji na komputerach, to spieszę z wyjaśnieniem, że mamy tu połączenie prostych zasad logicznych i ogromu szczęścia. Część pól odgrywamy na chybił trafił, część na podstawie wskazówek z odblokowanych kwadratów. I taka to gierka na kwadrans. I najlepiej za darmo, a nie za 400 MSP. **■■ Fax**

3.5/10

FUNTOWN MAHJONG

▶ Xbox 360 (XBLA) // Funtown World // 800 MSP

1400 znaków to zdecydowanie za mało, żeby wytłumaczyć zasady gry w Mahjong, ale wystarczająco dużo, by napisać, że FunTown Mahjong nie jest wart Waszych pieniędzy. I jeżeli miesiąc temu miałem jeszcze odrobinę wątpliwości, czy polecać Wam kilka nieco słabszych gierek, tak w tym numerze z całą stanowczością stwierdzam, że lepiej przeznaczyć MSP na zestaw obrazków i tapet. Producent wymyślił sobie, że połączenie klasycznej, chińskiej gry logicznej z oprawą graficzną w stylu anime zarządzi i tłum chętnych wysypie z portfela swoje punkty. Problem w tym, że ekipa FunTown World Limited pomyliła platformy docelowe i zamiast gry na konsolę DS przygotowała pozycję na XBLA. Niestety regulowanie odbiorników w niczym nie pomoże i gra od początku do końca atakuje pikselami sporych rozmiarów. Producent nie był w stanie dostarczyć nawet tapety w sensownej rozdzielczości. Przy wyborze postaci dostałem zawału, porażony twarzyczkami masakrującymi swoim wykonaniem. Próbowałem się podnieść, ale skopano mnie poziomami, których oprawa odrzucałaby nawet na telefonach komórkowych. Mahjong to skomplikowana gra logiczna, do której potrzebny jest umysł stratega, a prosta oprawa wystarczyłaby jej w zupełności. Przydałby się natomiast sensowny samouczek, którego zabrakło. Ta gra nie powinna przejść przez kontrolę jakości Microsoftu. **■■ Fax**

2.5/10

FALLOUT 3 OPERATION ANCHORAGE

PRZYNAJMNIEJ NIE JEST TO ZBROJA DLA KONIA

txt: DR MAX

X360 /XBLA, 800 MSP

- Wydawca: Bethesda
- Producent: Bethesda
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 13 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■□□□□

MIELU: No rzeczywiście, lepszy taki dodatek niż płatna zbroja dla konia, ale mimo wszystko od DLC do Fallouta oczekiwałbym czegoś więcej niż strzelaniny. A gdzie moralne wybory? Gdzie wciągająca fabuła i ciekawi NPC? Może Bethesda ma swoją wizję Fallouta, ale odrobina szacunku należy się tej wielkiej serii. 6/10

Pierwszy epizod szumnie zapowiadanej serii dodatków do Fallouta 3 zlądował w sieci. Mając w pamięci – łagodnie mówiąc – mało imponujący dorobek Bethesdy w kwestii DLC do Obliviona, pytanie narzuca się samo: Czy tym razem gracze dostają solidny produkt za swoje 800 punktów? Niezupełnie. Ale nie jest to też najgorsza rzecz jaka spotka ludzkość do czasu nuklearnej apokalipsy.

Operation Anchorage opiera się na pomyśle questu Tranquility Lane z podstawowej wersji gry, który wprowadził do postapokaliptycznego świata systemy VR przenoszące naszą postać w dowolnie wybrane czasy i realia. W „trójce" zaowocowało to jednym z ciekawszych fragmentów gry. Tym razem jednak, zamiast cukierkowej Ameryki lat 50., trafimy w sam środek wojny o Alaskę, toczonej z podłymi chińskimi komuchami. Patent z wirtualnymi symulacjami daje autorom potencjalnie nieograniczone pole do popisu w kwestii dopisywania kolejnych rozdziałów tej historii, ale niestety wyrywa gracza z realiów postnuklearnego świata, który w grach ze słowem „Fallout" w tytule powinien być daniem głównym.

Jako się rzekło, niemal cały dodatek rozgrywa się w symulacji odtwarzającej realia sprzed nieszczęśliwego wypadku z kilkoma setkami atomówek. Po zassaniu DLC, postać gracza łapie sygnał SOS wysłany przez oddział Wyrzutków Brotherhood of Steel. Po krótkiej wymianie ognia z mutantami okazuje się, że tylko nasz magiczny Pipboy umożliwi wejście do symulacji, której ukończenie odblokuje umieszczoną w schronie komórkę z wartościowym sprzętem. Szybko zatem lądujemy w jajowatej komorze i przenosimy się na mroźne szczyty Alaski. Logika opowiedzianej tu historyjki jest lekko dyskusyjna, ale nie bądźmy czepialscy. Sprawdźmy jak się w to gra.

Mało „falloutowo" – to na pewno. Cała rozgrywka sprowadza się do biegania po górzystym obszarze, przemalowanym z brunatnego na biało-błękitny i rozstrzeliwania chińskich żołnierzy (których ciała znikają po wyłapaniu kulki). Zniknęły też stimpacki, zastąpione stacjonarnymi „podbijaczami zdrówka". Już na samym początku dostajemy żołnierza – przydupasa i zadanie wysadzenia baterii dział. Później czekają nas jeszcze trzy podobne misje i... To by było na tyle. Żadnych wielkich wyborów, dialogów tyle co kot napłakał, gdyby nie V.A.T.S. spokojnie mogłoby to uchodzić za mod do któregoś Medal of Honor. Drobnym urozmaiceniem jest możliwość dobrania sobie oddziału wspomagającego, ale jeśli liczycie na coś w rodzaju Rainbow Six, to się srogo zawiedziecie.

Operation Anchorage to maksymalnie trzy godziny rozrywki niezgorszej, choć nie mającej wiele wspólnego z typowym Falloutem. Jeśli ktoś zajrzał już pod każdy kamień na pustkowiu i czuje nieodparty głód na więcej – zapewne już ów dodatek ściągnął, ukończył i biega po Waszyngtonie ze strzelbą Gaussa. Niedzielni wastelanderzy mogą zachować kapsle w kieszeni. **■■**

OCENA **5.5/10**

+ PARĘ GODZIN GRY WIĘCEJ, NOWY SPRZĘT
– KRÓTKIE, MAŁO FALLOUTA W FALLOUCIE

BETHESDĘ STAĆ NA WIĘCEJ

TAK SOBIE Kilka liniowych misji, trochę nowego sprzętu, jeden nowy perk i brak typowo falloutowego klimatu – to wszystko, co dostarcza dodatek. Mogło być lepiej.

BEZ PRZYTUPU Wstawki przerywnikowe dynamicznie pokazują cele i założenia misji, ale one i tak ewoluują w trakcie jej wykonywania.

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

ROZKAZ Z CENTRALI: ZROBIĆ MI TU GRĘ O LATANIU! UBI ROMANIA: PRZYJĘLIŚMY!

txt: GONZO

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: 6 marca
- Dozwolone od: 15 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie jestem fanem tego typu gier, ale z HAWX bawiłem się przednio. Nie odczuwałem wtórności, misje są różnorodne, zawsze można też pograć w koople, więc zaliczanie kolejnych zadań zazwyczaj sprawiało mi frajdę. Możliwość włączenia i wyłączenia wspomagania lotu przypadła mi do gustu, choć myślę, że developer nie sprostał próbie znalezienia złotego środka między zręcznościówką a symulacją. Z jednej strony wspomaganie to ukłon w stronę casuali i niemal prowadzenie ich za rękę, ale w ten sposób odstrasza się ludzi lubiących takie gry, jak Ace Combat. Za chwilę trzeba wyłączyć ERS i już miłośnicy podniebnego strzelania mają możliwość poszaleć, z kolei nowicjusze łatwo się zgubią. Ale ja wierzę w graczy, jak zaczynałem przygodę z tym medium nie istniało coś takiego, jak „za trudna" gra (wszystkie były hardcore'owe), a jednak człowiek jakoś sobie radził. Myślę, że dzisiaj jest podobnie, a „casuale" w końcu ogarną system rozgrywki. Daję siódemkę. Jak na „debiut" jest całkiem nieźle. **7/10**

Powietrzne symulatory, czy też tytuły aspirujące do tego miana, nie pojawiają się zbyt często na konsolach. Po części ze względu na małe zainteresowanie, za wielkie skomplikowanie całości i hegemonię znamienitej serii Ace Combat. Ostatnia jej część ukazała się dobre dwa lata temu, w dodatku jedynie na Xboxa 360. Ubisoft wyczuł miejsce na rynku dla swojej imitacji symulatora, ochoczo zabrał się do pracy i niedługo po Endwarze, wydał na świat H.A.W.X., które równie mocno siedzi w uniwersum gier firmowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego. Tym razem w pilota mogą wcielić się posiadacze obu hi-defowych konsol, pytanie tylko, czy gra serwuje rozgrywkę, z jaką warto zgrzeszyć? Konkurencja na polu symulatorów lotniczych nie jest duża, ale niezależnie od tego gra musi przyciągać. H.A.W.X. przyciąga, ale miałem w życiu do czynienia z silniejszymi magnesami.

ZRÓBMY PIEKŁO

Wszystko zaczyna się od miałkiego filmiku, choć rozumiem developerów, bo w fazie projektów wszystko wyglądało na pewno znakomicie. Latające, doskonale odwzorowane maszyny, pompatyczna muzyka, w tle zagrożenie globalnym konfliktem – brzmi całkiem nieźle, ale połączenie tego w jedną całość zupełnie się nie powiodło. Zazwyczaj nie ma sensu znęcać się nad intrem, ale tym razem mam dobry powód, bo scenki przerywnikowe są podobne do filmu wprowadzającego. Tyle tylko, że majaczący konflikt z misji na misję staje się coraz bardziej realny, a dowódcy do najprostszych rozkazów używają górnolotnych słów. Po części usprawiedliwia ich powaga sytuacji, ale czy zestrzelenie każdego bombowca musi być zawsze określane jako ostatnia szansa na przetrwanie świata? Zdecydowanie lepiej by to wypadło w konwencji Red Alert 3, z żywymi aktorami, zamiast renderowanymi postaciami, przy których NPC z Obliviona to bogowie mimiki. Przez to wszystko ciężko odpowiednio zmotywować się do misji, co nad wyraz skutecznie spłyca grę, a miało za zadanie robić coś odwrotnego.

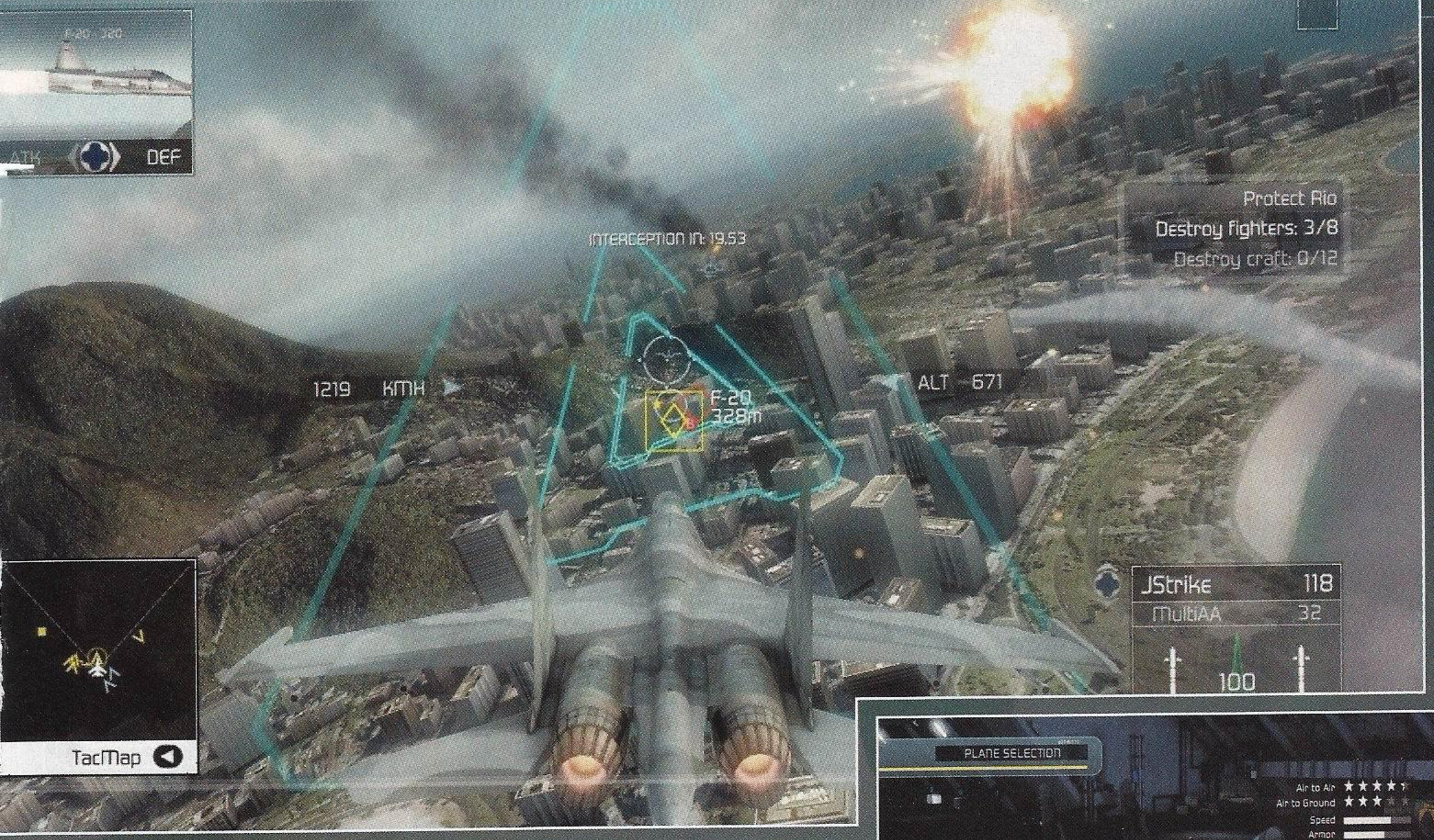
Na szczęście dużo lepiej jest w praktyce, kiedy zaczynamy przejmować kontrolę nad naszymi poczynaniami. Na początku nie ma wielu maszyn do wyboru, w dodatku gra zawsze służy własną rekomendacją i nie pamiętam, żebym kiedykolwiek jej nie zaufał. Zdarzają się zadania z przyporządkowanym do nich samolotem, ale stanowią mniejszość i jedynie urozmaicają zabawę w pilota myśliwca. To maszyny grają pierwsze skrzypce w H.A.W.X., ich odwzorowanie jest najwyższej próby i nie ma problemu z zidentyfikowaniem takich samolotów, jak Mig-29 Fulcrum czy F-14A Tomcat. Oczywiście o ile ktoś minimalnie interesuje się tematem, bo dla laika silnik turbowentylatorowy nie jest najbardziej przystępnym terminem pod słońcem. Do wybranego samolotu można dobrać odpowiednie rakiety i tak uzbrojonym udać się na podniebne pole bitwy.

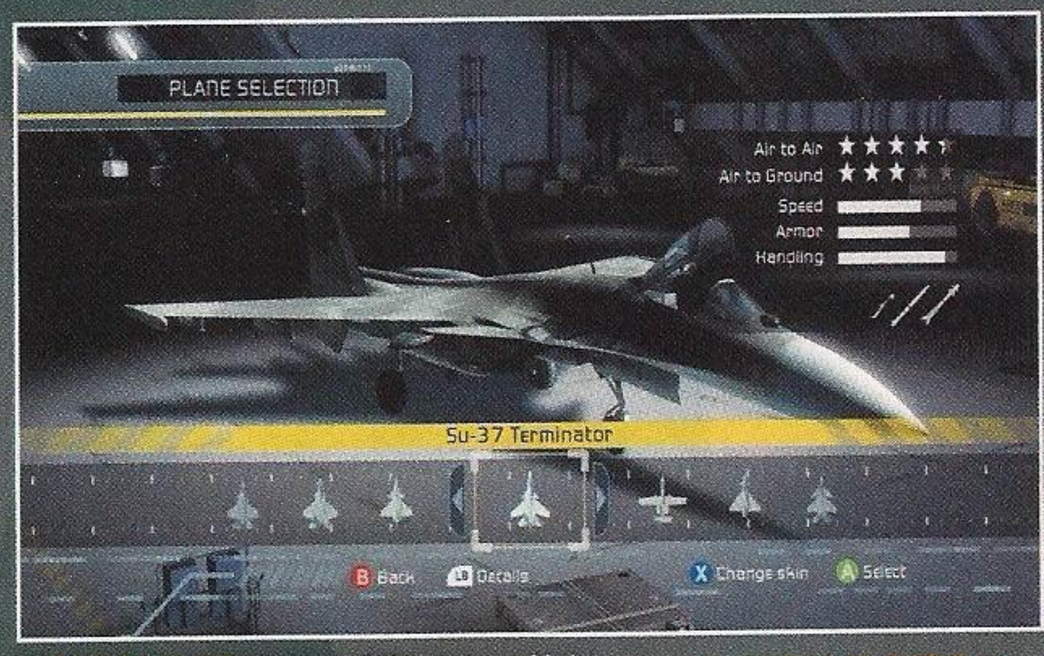
LATA, GADA, PEŁNY SERWIS

Po kilku ładnych minutach wpatrywania się w kultowe „loading data" wita nas ujęcie kamery omiatające maszyny biorące udział w akcji. Do wyboru są trzy podstawowe widoki: zza myśliwca, z kokpitu (wtedy widać wszystkie tajemnicze wskaźniki) i z przodu samolotu – najbardziej czytelny i praktyczny. Cele misji są zróżnicowane i to ratuje zabawę, bo za każdym razem można być pewnym, że zadanie się nie powtórzy. Eskortowanie bombowców, niszczenie konkretnych celów naziemnych, torowanie drogi partnerom, utrzymanie pozycji – wraz z postępami rośnie skomplikowanie, ale i skala konfliktu. Na początku zajmujemy się lokalnymi problemami, ale mniej więcej w połowie gry w bezpośrednim niebezpieczeństwie znajdują się Stany Zjednoczone. Grę osadzono w niedalekiej przyszłości i fani EndWar albo G.R.A.W. odnajdą w H.A.W.X. kilka smaczków w postaci znanych osób albo wydarzeń.

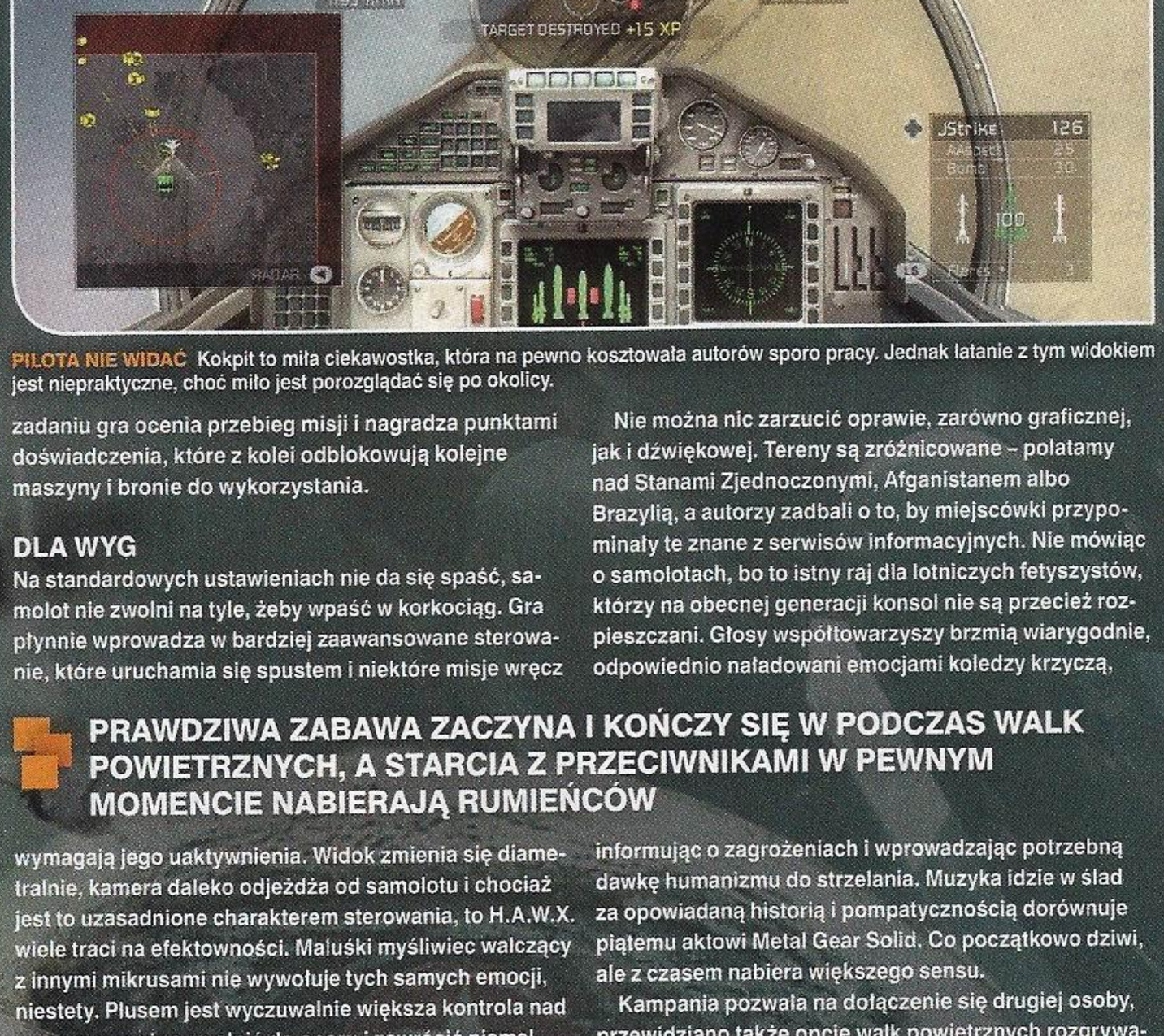
Niszczenie nieruchomych (budynki), bądź nieruchawych (czołgi) celów nie podnosi adrenaliny i jest obowiązkiem. Prawdziwa zabawa zaczyna i kończy się w podczas walk powietrznych, a starcia z przeciwnikami w pewnym momencie nabierają rumieńców, choć trzeba uzbroić się w cierpliwość, bo misji wprowadzających jest zdecydowanie za dużo. Jeśli czekaliście na to stwierdzenie, to tak, model lotu jest zręcznościowy i bardzo trudno jest zniszczyć samolot. Ale dzięki temu można wykonywać beczki i efektownie zaskakiwać wrogów, a potem oglądać własne poczynania na powtórkach. Lokowanie rakiet przychodzi bez problemu, maszyny są zwrotne i z satysfakcją się je pilotuje.

Duża w tym zasługa systemu ERS, który pozwala wymijać wystrzelone w naszym kierunku pociski, ale także z większym realizmem atakować wrogów. Na ekranie widać wtedy korytarz powietrzny złożony z jednokolorowych bramek i przelatywanie przez nie oznacza optymalną trasę. Na początku wydawało mi się, że samolot ucieka mi z checkpointów, ale to było złudzenie – chwilę później bezproblemowo śmigałem używając systemu w każdej możliwej sytuacji. Nie ma nic przyjemniejszego, niż profesjonalnie wyminięcie przeciwnika, okrążenie go i zestrzelenie ze stoickim spokojem. Unikanie rakiet wymaga szybkiej reakcji, bo wystarczy na chwilę wychylić się poza bramki i można być niemal pewnym zachwiania ostrości obrazu, bo tak symbolizowane jest trafienie. Po każdym

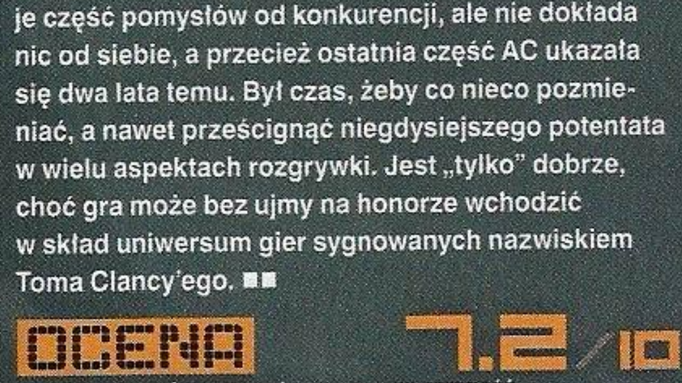




JAK W BATJASKINI Z czasem ilość maszyn robi się wręcz nieprzyzwoita, ale nie stracicie wiele, jeśli zdacie się na samoloty proponowane przez grę.



PILOTA NIE WIDAĆ Kokpit to miła ciekawostka, która na pewno kosztowała autorów sporo pracy. Jednak latanie z tym widokiem jest niepraktyczne, choć miło jest porozglądać się po okolicy.



zadaniu gra ocenia przebieg misji i nagradza punktami doświadczenia, które z kolei odblokowują kolejne maszyny i bronie do wykorzystania.

DLA WYG

Na standardowych ustawieniach nie da się spaść, samolot nie zwolni na tyle, żeby wpaść w korkociąg. Gra płynnie wprowadza w bardziej zaawansowane sterowanie, które uruchamia się spustem i niektóre misje wręcz wymagają jego uaktywnienia. Widok zmienia się diametralnie, kamera daleko odjeżdża od samolotu i chociaż jest to uzasadnione charakterem sterowania, to H.A.W.X. wiele traci na efektowności. Maluśki myśliwiec walczący z innymi mikrusami nie wywołuje tych samych emocji, niestety. Plusem jest wyczuwalnie większa kontrola nad maszyną, można zwolnić do oporu i zawrócić niemal w miejscu, co okazuje się nieocenioną metodą na szybszych oponentów. Realizmu w tym jeszcze mniej, ale cóż począć – Ubisoft od początku nie miało takich planów.

Nie można nic zarzucić oprawie, zarówno graficznej, jak i dźwiękowej. Tereny są zróżnicowane – polatamy nad Stanami Zjednoczonymi, Afganistanem albo Brazylią, a autorzy zadbali o to, by miejscówki przypominały te znane z serwisów informacyjnych. Nie mówiąc o samolotach, bo to istny raj dla lotniczych fetyszystów, którzy na obecnej generacji konsol nie są przecież rozpieszczani. Głosy współtowarzyszy brzmią wiarygodnie, odpowiednio naładowani emocjami koledzy krzyczą, informując o zagrożeniach i wprowadzając potrzebną dawkę humanizmu do strzelania. Muzyka idzie w ślad za opowiadaną historią i pompatycznością dorównuje piątemu aktowi Metal Gear Solid. Co początkowo dziwi, ale z czasem nabiera większego sensu.

PRAWDZIWA ZABAWA ZACZYNA I KOŃCZY SIĘ W PODCZAS WALK POWIETRZNYCH, A STARCIA Z PRZECIWNIKAMI W PEWNYM MOMENCIE NABIERAJĄ RUMIEŃCÓW

Kampania pozwala na dołączenie się drugiej osoby, przewidziano także opcję walk powietrznych rozgrywanych na serwerach. Oba tryby przedłużają zabawę i jeśli komuś kampania solo w H.A.W.X. przypadła do gustu, z chęcią spojrzy na dodatkowe tryby. Jednak marzec będzie należał do innego kooperatywnego tytułu i nawet jeśli zaprosicie kumpla na granie, wątpię by wybrał zabawę w pilota, zamiast w masakratora zarażonych mieszkańców Afryki w Resident Evil 5.

Generalnie H.A.W.X. to niezła gra, ale brakuje jej pazura, za jaki swego czasu pokochałem Ace Combat młodzieńczym uczuciem. Nawet słabsze części zręcznościówki od Namco do dziś traktuję z sentymentem i gdybym miał więcej czasu, z chęcią niektóre z nich bym sobie odświeżył. H.A.W.X. kopiuje część pomysłów od konkurencji, ale nie dokłada nic od siebie, a przecież ostatnia część AC ukazała się dwa lata temu. Był czas, żeby co nieco pozmieniać, a nawet prześcignąć niegdysiejszego potentata w wielu aspektach rozgrywki. Jest „tylko" dobrze, choć gra może bez ujmy na honorze wchodzić w skład uniwersum gier sygnowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego. ■■

OCENA 7.2/10

+ WRESZCIE MOŻNA POLATAĆ, WIDOKI, PRZYSTĘPNOŚĆ
– WTÓRNOŚĆ, ZBYT CZĘSTO BRAK WYRAZU

BĄDŹ JAK SŁYNNY SCJENTOLOG I ZOSTAŃ PILOTEM

BYWAŁO GRUBO

H.A.W.X. to przedstawiciel czysto konsolowej szkoły gier pilotowania myśliwców. Pecetowe odmiany już samą nazwą (symulatory) mogą odstraszyć – chyba nigdy nie zapomnę gry o F-22, w której nielichych umiejętności i kilkunastu minut przygotowań wymagało… wystartowanie. Wiecie – uzyskanie pozwolenia od wieży, kołowanie na pas, rozpędzenie maszyny, a wszystko przy nieustannym ogarnianiu miliarda wskaźników mierzących najmniejsze czynniki wpływające na lot. A potem wielominutowe, majestatyczne zmierzanie do celu, powolne chowanie podwozia… Straszne to było. Zdecydowanie wolę wariant, kiedy misje zaczynają się w powietrzu, nie trzeba martwić się o paliwo i rakiety, bo jest ich zdecydowanie powyżej wymaganej liczby. Nie przeszkadza mi masa uproszczeń, bo gra ma po pierwsze bawić. I drugie, i trzecie też.

txt: FAX

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Ensemble
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Nie przepadam za RTSami, na widok Starcratfa dostaję mdłości, Command & Conquer mnie usypia. Halo Wars jest jednak na tyle przyjemnym tytułem, że nawet ja dobrze się przy nim bawiłem. Ensemble Studios postarali się żeby gra była napakowana akcją. Zarządzanie bazą, tworzenie nowych jednostek i zbieranie surowców maksymalnie uproszczono, dzięki czemu sterowanie padem w niczym nie przeszkadza. Miłośnicy prawdziwych RTSów mogą poczuć się jednak zawiedzeni. Halo Wars nie zmieni konsolowych strategii, jak Halo zmieniło FPSy. 7/10

HALO WARS

RTS CZY FPS? NIEWAŻNE, BO TO NADAL HALO

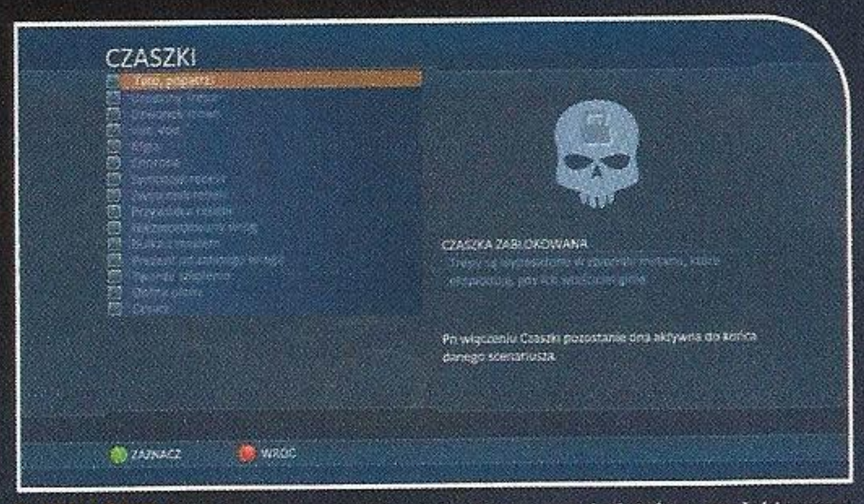
Nowe literki w skrócie tak naprawdę niewiele zmieniają. To praktycznie nadal ta sama gra i za to należą się brawa nieistniejącej już ekipie Ensemble Studios, bo udało się jej doskonale przenieść realia i jednostki ze świata Halo. Po ukończeniu kampanii rozbawiła mnie refleksja, że lata spędzone przy serii wpływają nie tylko na frajdę z rozgrywki, ale przede wszystkim dają nam sporą przewagę. Doświadczenie ze strzelaniny przekłada się na strategię. Jeżeli w Halo 3 atakuje mnie Warthog, to rzucam granat plazmowy, więc jeśli w Halo Wars piechota walczy z pojazdami, to używam jej zdolności specjalnej i żołnierze korzystają właśnie z granatów. Okazuje się więc, że fani nie muszą uczyć się tej gry, bo doskonale znają plusy i minusy wszystkich jednostek. Z tej perspektywy jest to pozycja niemalże idealna, bo pomyślana o graczach, którzy mają tatuaż Halo na ramieniu.

DOWÓDCA, NAUKOWIEC I SIERŻANT

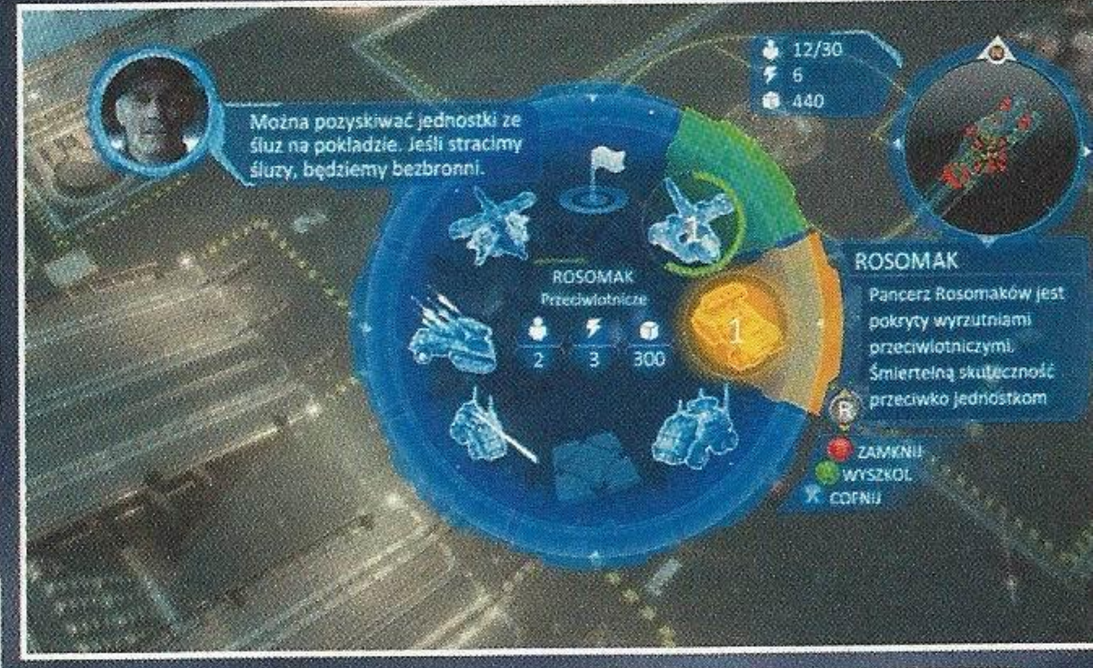
Kampania w Halo Wars to zaledwie piętnaście misji, w których dowodzimy jedynie siłami United Nations Space Command. Covenant są grywalni tylko i wyłącznie w trybie potyczki i starciach w sieci. Dla mnie to rozczarowanie, bo na najniższym poziomie trudności można ukończyć ten tytuł w jeden dzień. Kolejny minus to mimo wszystko fabuła, która choć na początku wydaje się ciekawa i wciągająca, to szybko traci sens. Filmiki przerywnikowe prezentuję się niezwykle fachowo, ale są strasznie przegadane. Zdarzają się na szczęście takie perełki, jak genialne starcie trzech Spartan z oddziałem Elite (zgadnijcie, kto wygrał), ale nie rozumiem, czemu większość materiałów skupia się na rozmowach bohaterów. Podobny zarzut pojawił się zresztą przy okazji Halo 2. Jednak najgorsza wpadka to nieścisłości w samej historii. To w oryginalnym Halo doszło do pierwszego kontaktu z The Flood, a skoro akcja Halo Wars rozgrywa się przed przygodami Master Chiefa, to jakim cudem w grze pojawia się ta rasa? Wygląda to tak, jakby UNSC nie mieli żadnego systemu komunikacji lub dowódca Spirit of Fire nie uznał za stosowne nadanie telegramu o treści: „napotkaliśmy nową formę życia, z pierwszych obserwacji wynika, że to twarde skurczybyki, które mogą być zagrożeniem dla całej galaktyki." Producent mógł chociaż zadbać o odpowiednie wprowadzenie. W Halo ekipa Bungie przygotowała klimat w stylu filmu „Obcy", czyli nie zabrakło trupów Elite w tajemniczym kompleksie (kto ich zabił?), radaru wypełniającego się dziesiątkami przeciwników (co tu się dzieje?) i poczucia zagrożenia (jakim cudem te zwłoki ożywają?). W Halo Wars zaczyna się po prostu masakra i nikt się nie zastanawia z kim walczymy, ani jakie to może mieć konsekwencje dla konfliktu z siłami Covenant.

Dla fanów serii fabuła może być rozczarowaniem, ale osoby nowe w temacie nie odczują nieścisłości. Jednak siła kampanii tkwi w pomysłach na misje, a nie w filmach. Kolejne zadania są ze sobą sprytnie połączone, co tworzy spójną całość. W jednej z misji natrafiamy na potężne pole siłowe, które blokuje nasze oddziały. Zgłaszamy więc zapotrzebowanie na specjalne jednostki, których działa są w stanie je przebić . Nasze zadanie polega na ich eskortowaniu w drodze do punktów, z których mogą prowadzić skuteczny ostrzał. Po zniszczeniu pola zaczynamy kolejny poziom i tutaj dowiadujemy się, że przeciwnik nie chciał nas dopuścić do fabryki, w której powstaje Scarab. Ta potężna jednostka nie została jeszcze ukończona (dlatego była chroniona przez osłonę), więc musimy ją zniszczyć w narzuconym limicie czasu. Problem w tym, że głowa jest już mobilna i może odpalić swój śmiercionośny promień, choć sama jednostka nie może się poruszać. Mocarny czołg Scorpion wytrzymuje całe trzy sekundy takiego ataku, więc to nie przelewki. Możemy się więc rzucić na przeciwnika całą armią i mieć nadzieję, że przeżyjemy, bądź najpierw zniszczyć węzły mocy, co spowolni ruchy Scaraba. I tak praktycznie w każdej misji pojawia się kilka dróg do zwycięstwa bądź dodatkowych celów, które wydłużają czas zabawy. Poza tym pojawiają się etapy, jakich jeszcze nie widziałem w strategiach. W pewnym momencie główny statek zostaje zaatakowany przez The Flood i walczymy na jego kadłubie. Zamiast rozbudowy bazy mamy dostęp do wieżyczek i jedynie kilku struktur. Takie podejście znacznie zwiększa dynamikę i wierzcie mi, że trzeba się ostro nagimnastykować, by przetrwać, nie wspominając o niezwykle efektownej oprawie samego starcia. Tym bardziej, że w następnej misji do akcji wkracza statek Covenant i dochodzi do prawdziwej bitwy kosmicznej. My w tym czasie musimy naprawić

PANCERNY PAGÓREK Ścieżka dźwiękowa serii Halo to materiał na osobną ramkę. Jednak Halo Wars dostaje tyle miejsca, co podpis pod obrazkiem, bo choć muzyka może się podobać, to daleko jej do tej z przygód Master Chiefa.



PIĘTNAŚCIE Misji to wcale nie tak wiele, ale są one świetnie zaprojektowane i cały czas zaskakują pomysłami na kolejne zadania. Akcje obronne, szybkie ataki, przebijanie się przez poziomy małymi oddziałami, ewakuacja uchodźców i bitwy na wielką skalę. Dzieje się.



KRĘCIMY KÓŁECZKA Menu w okręgu to klasyk w strategiach na konsole, więc nie mogło go zabraknąć w Halo Wars. Nie sądzę, żeby ktokolwiek mógł wymyślić lepszy system, bo nawet komendy głosowe są wolniejsze w działaniu.

silniki Spirit of Fire i odeprzeć kolejne fale przeciwników. Emocje gwarantowane, choć i mniejsza skala walk dostarcza mnóstwo zabawy. Obrona krateru przed przeważającymi siłami wroga i oczekiwanie na wsparcie też daje radę. Tym bardziej jeśli wspomniane wsparcie to oddział Spartan.

Kampania okazuje się więc bardzo satysfakcjonująca (choć nie fabularnie) i po jej zakończeniu od razu zacząłem grać na wyższym poziomie trudności, by osiągnąć wszystkie dodatkowe cele i zgarnąć komplet czaszek. Jednak jeżeli faktycznie chcecie spędzić więcej czasu z Halo Wars, to musicie odpalić tryb multiplayer.

mu kontrolę terenu. UNSC z kolei mogą produkować Elephanta (ruchome bazy szkoleniowe dla piechoty), którego można wyposażyć w mocne działka i tym samym stworzyć mobilne, uzbrojone koszary. Gdybym tak dłużej wymieniał wszystkie plusy i minusy obu stron, to mogłoby się nagle okazać, że producent zachował balans. Jednak wszystko się komplikuje z trzech powodów. Pierwszy z nich nazywa się Scarab i jest najpotężniejszą jednostką jaką widziałem w grach strategicznych. Drogi, powolny i wymagający połowy całkowitego limitu jednostek, ale praktycznie niezwyciężony. UNSC nie mają takiej maszyny, ale dysponują specjalnymi atakami ze Spirit of Fire.

W praktyce okazuje się więc, że Covenant mają jedną potężną jednostkę i kilka ciekawych bonusów, które jednak w ostatecznym rozrachunku czynią z nich słabszą stronę. Obstawiam, że w sieci wszyscy będą wybierali UNSC, żeby mieć szansę na wygraną.

POJAWIAJĄ SIĘ ETAPY, JAKICH JESZCZE NIE WIDZIAŁEM W STRATEGIACH. W PEWNYM MOMENCIE GŁÓWNY STATEK ZOSTAJE ZAATAKOWANY PRZEZ THE FLOOD I WALCZYMY NA JEGO KADŁUBIE

TROCHĘ TO NIESPRAWIEDLIWE

W grach strategicznych bardzo ważny jest balans stron, a Halo Wars niestety gubi się w równowadze sił. UNSC mają zbyt potężne lotnictwo, które niepodzielnie rządzi niebem. Do gry nie trafił Phantom, więc Covenant w powietrzu nie mogą praktycznie nic zdziałać. Z drugiej strony ich bazy mają unikalne budynki, które tworzą pole ochronne. Sprytny gracz postawi bazę w kluczowym przejściu na mapie i wyposaży ją tylko w generatory i wieżyczki, co z miejsca zapewni

I to jest powód numer dwa. Nalot dywanowy potrafi zniszczyć kilka słabszych oddziałów, zamrażanie z miejsca eliminuje całe lotnictwo, a leczenie zapewnia niemalże nieśmiertelność. Jednak totalne przegięcie to promień lasera, który w trzech podejściach niszczy nawet Scaraba, a inne maszyny zamienia w kulę ognia przy jednym odpaleniu. Numer trzy zostawiłem dla... trzech Spartan. Dodajcie do siebie osłonę, Spartan Laser i możliwość przejmowania pojazdów wroga, a otrzymacie trzy klony (dosłownie) Master Chiefa.

MASTER CHIEF POLECA

Miesiąc temu napisałem obszerny i szczegółowy test Halo Wars, więc przy recenzji skupiłem się na szerszym obrazie gry. Z obowiązku więc powtórzę, że oprawa graficzna zachwyca przeniesieniem wszelkich detali z serii Halo, a swoją jakością i wykonaniem zawstydza inne tytuły w tym gatunku. W przypadku ścieżki dźwiękowej nie ma mowy o takim poziomie, jak choćby w Halo 3, ale motyw przewodni z miejsca wpada w ucho, a muzyka dopasowuje się do wydarzeń na ekranie. Jednak najważniejsza jest sama rozgrywka, która faktycznie została pomyślana pod kątem dwóch gałek kontrolera, a nie myszki i klawiatury. Prosty i grywalny system w połączeniu ze światem Halo, składa się moim zdaniem na najlepszą strategię nie tylko na Xboxa 360, ale na konsole w ogóle. ■■

OCENA 8.5/10

+ STEROWANIE, MISJE, JEDNOSTKI, DESIGN
- KRÓTKA KAMPANIA, BALANS JEDNOSTEK, FABUŁA

FANI HALO MOGĄ DODAĆ PÓŁ PUNKTU WIĘCEJ

MYSZ W ZESTAWIE?

Sterowanie jest banalnie proste i intuicyjne, a rozbudowa bazy to minimum wysiłku i zupełnie nowa jakość w temacie stawiania budynków i wydobywania surowców na konsolach. Rozmiar i lokalizacja stacji są z góry określone, więc nie musimy się martwić o rozplanowanie struktur. Dostęp do menu produkcji jednostek i ulepszeń jest szybki, a wydawanie rozkazów nie sprawia żadnych problemów. Jak dla mnie to rewelacja, bo mogę skupić się przede wszystkim na walce. A ta prezentuje się niezwykle efektownie i potrafi wciągnąć na wiele godzin. Tym bardziej, że postarano się o inteligencję jednostek.

ETERNAL SONATA

PLAYSTATION 3 NIE MUSI SIĘ JUŻ WSTYDZIĆ

txt: FAX

PLAYSTATION 3

- Wydawca: NamcoBnd.
- Producent: TriCrescendo
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nowe poziomy, nowe questy, jeszcze lepsza grafika. Czy potrzeba czegoś więcej? Eternal Sonata nie wnosi powiewu świeżości do gatunku jRPG i bardzo się z tego powodu cieszę, bo przynajmniej jest jakaś gra jRPG na PlayStation 3. Gdzie się podziały te wszystki Finale, Dragon Questy, Persony? Ach tak, zapomniałem, są na DSie. Tylko ta historia jakaś taka lewa, nie dałem rady się wciągnąć. Ale pod względem technicznym Sonata kopie tyłki. 7/10

Koniec z żartami, szyderstwami i opinią, że PlayStation 3 jest trudniejsza w programowaniu. Po fali portów, które się zawieszały, gubiły klatki animacji i nieraz wyglądały gorzej, niż na konsoli Microsoftu, teraz dostajemy ładniejszy i bardziej rozbudowany tytuł. Ponad rok po premierze na sprzęt Sony trafia niezwykle dopracowana i grywalna wersja, która po prostu musi przyciągnąć fanów jRPG.

Recenzja pierwowzoru na Xboxa 360 pojawiła się w NEO Plus 106, a Banan napisał, że wstydził się grać w ten tytuł. Wstydzę się i ja. Nawet jako fanboy takich serii, jak Naruto i Dragon Ball, nie chciałbym, żeby ktoś mnie zobaczył przy testowaniu produkcji tri-Crescendo. Eternal Sonata to po prostu najsłodsza gra na świecie, a jej bohaterowie wyglądają, jakby nie byli gotowi nawet na szkołę podstawową. Nie zmienia to faktu, że to również jedna z najpiękniejszych gier na nową generację. Nieprawdopodobnie przesłodzona, ale i urzekająco piękna. Niedawno zachwycałem się Prince of Persia, ale tamta gra przy Eternal Sonata prezentuje się jak jałowa pustynia. Producent nie tylko postarał się o artystyczny wygląd świata gry, ale i zapełnił go ślicznymi detalami, które tworzą jedyną i niepowtarzalną bajkę. Jednak nie dajcie się zwieść nieletnim bohaterom, bo ten tytuł zahacza o poważną tematykę.

Fryderyk Chopin umiera, ale w ostatnich godzinach swojego życia przenosi się do magicznej krainy, w której muzyka ma niebagatelne znaczenie. Poznajemy jej mieszkańców, kompletujemy członków drużyny i szybko odkrywamy, że dziecinny wygląd postaci niezwykle kontrastuje z ich poważnymi problemami. Początkowo wydaje się, że to bezpieczny świat, w którym chory kompozytor spędzi swoje ostatnie chwile, ale sprawy szybko się komplikują i trzeba stanąć do walki. W końcu to jRPG, więc ten element ma jak zwykle kluczowe znaczenie. System walki przypomina Star Ocean: Till the End of Time, więc gwarantuje nam szybkie i dynamiczne starcia. Nie zabraknie okładania wrogów mieczami, odpalania potężnych kombinacji, używania zaklęć i obowiązkowych przedmiotów leczących. Sporo tu gatunkowych standardów, ale bardzo ciekawie prezentuje się pomysł na podział terenu gry na światło i cień. Jeżeli przeciwnik przejdzie do ciemniejszej części to zmieniają mu się ataki, a czasami nawet i wygląd, co powoduje, że potyczki nigdy się nie nudzą.

Producent nie próżnował przez rok od wydania gry. Dopracował oprawę graficzną, dodał nowe miejscówki i znacznie rozszerzył fabułę. Doszła dwójka grywalnych bohaterów, zestaw nowych broni i przedmiotów oraz zadań do wykonania. Takie podejście jest godne pochwały i Waszych pieniędzy, bo trudno o tak ciekawy i śliczny jRPG na PlayStation 3. Naturalnie musicie sobie odpowiedzieć na pytanie, czy design Wam odpowiada. I choć nie jestem wielkim fanem muzyki Chopina, to ścieżka dźwiękowa mnie zachwyciła, bo została doskonale dobrana do wydarzeń, które oglądamy na ekranie. Dzięki temu otrzymujemy niezwykły klimat, w którym sny przeplatają się w rzeczywistością.

Eternal Sonata nie jest trudnym tytułem, choć kilka walk wymaga od graczy sporych umiejętności. W podziemiach nie można się zgubić, a gra prowadzi nas cały czas za rękę, ale i dodaje sporo pobocznych zadań muzycznych. Nie będę więc na siłę narzekał i – odrobinę się wstydząc – polecę Wam ten tytuł. ■■

OCENA 8.3/10

+ SYSTEM WALKI, ŚWIAT GRY, POPRAWKI I DODATKI
– DRUŻYNA NOWORODKÓW RATUJE ŚWIAT, PRZESŁODZONA

PIĘKNA MUZYKA. PIĘKNA OPRAWA. PO PROSTU PIĘKNA GRA

STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION

POPROSZĘ WIĘCEJ TAKICH GIER NA PSP

PROSTY SYSTEM Trudne walki. Do hardcore'u na szczęście jeszcze daleko.

DŁUGIE ROZMOWY Nie zapominajmy, że to gra na konsolę przenośną i dwugodzinne wprowadzenie to coś, co pasuje do platform stacjonarnych.

ODROBINA PRYWATNOŚCI Przed wejściem do miasta można nacisnąć kwadrat, by pozwiedzać je w samotności. Mieszkańcy chętniej dzielą się wtedy sekretami, a nawet czasem mówią coś, co wpływa na zakończenie gry.

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: SquareEnix
- Producent: SquareEnix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: PSP też ma swoje japońskie erpegi – co prawda nie takie ilości jak NDS, ale i tu fan takiej rozrywki znajdzie coś dla siebie. Druga część Star Ocean to dobra i ładna gra. Warto kupić. 7/10

Tymi słowami zakończyłem recenzję Star Ocean: First Departure. Moja prośba została więc wysłuchana, ale też potraktowana bardzo dosłownie, bo Second Evolution jest niemal identyczną pozycją.

Miesiąc bez remake'ów RPGów od Square Enix jest miesiącem straconym, w innym miejscu numeru Frank Spiegel pisze o Dragon Quest V, więc również posiadaczom DSa coś się trafiło. Second Evolution ukazało się na PS one w 2000 roku, jako The Second Story – druga część serii Star Ocean. Głównym bohaterem jest syn jednej z kluczowych postaci poprzedniej odsłony. W wyniku nieszczęśliwego splotu wydarzeń chłopak teleportuje się na zacofaną technologicznie planetę, której mieszkańcy wierzą, że jest mitycznym herosem mającym uratować ich świat przed zniszczeniem. Claude protestuje, ale nie zmieni przeznaczenia. W wyprawie będzie towarzyszyć mu Rena, która również pochodzi z innego świata. Nowością jest możliwość wyboru czy chce się przechodzić grę Claudem czy Reną, co pozwala zobaczyć historię z różnych perspektyw i przedłuża żywotność Second Evolution. Do fabuły nie mam zastrzeżeń, śledziłem ją z przyjemnością, choć przydałaby się opcja przyspieszania niektórych scenek, bo są koszmarnie długie.

JUŻ TO GDZIEŚ WIDZIAŁEM

Może tylko mi się wydaje, ale o ile pierwsza część była zbyt łatwa, tak druga niespodziewanie zaskoczyła mnie wysokim poziomem trudności. System tworzenia nowych przedmiotów traktowałem wcześniej jak miły dodatek, teraz jednak często z niego korzystałem próbując wyprodukować bronie na tyle silne, żebym mógł radzić sobie w potyczkach bez konieczności wcześniejszego żmudnego levelowania.

System walki nie zmienił się, wciąż kieruje się jednym bohaterem, a w tym czasie reszta drużyny postępuje zgodnie z poleceniami (ustawioną taktyką) gracza. Z powodu wyższego poziomu trudności znacznie bardziej niż w First Departure doskwiera brak przycisków L2 i R2. W wersji na PS one do wszystkich czterech eLek i eRek można było przypisać specjalne zdolności bohaterów. Na PSP ich liczbę ograniczono do dwóch, co skutecznie utrudnia zabawę.

System walki, sposób zarządzania drużyną i eksploracja świata są niemal identyczne, jak w poprzedniej części. Na szczęście magicy ze Square Enix wyeliminowali jedną z większych wad tamtej gry, czyli potworny backtracking. Poza tym właściwie wszystko zostało po „staremu". Dotyczy to również oprawy. Nic dziwnego, jeśli wziąć pod uwagę, że First Departure recenzowałem zaledwie dwa miesiące temu. To zbyt krótko, by można było dokonać poprawek.

Czy Square dobrze zrobiło wydając obie gry w niewielkim odstępie czasu? Można było popracować nad podkręceniem wydajności silnika i wycisnąć z konsolki więcej mocy, ale chyba tylko to mi przeszkadzało. Przynajmniej nie musiałem czekać na sequel kilka lat. ■■

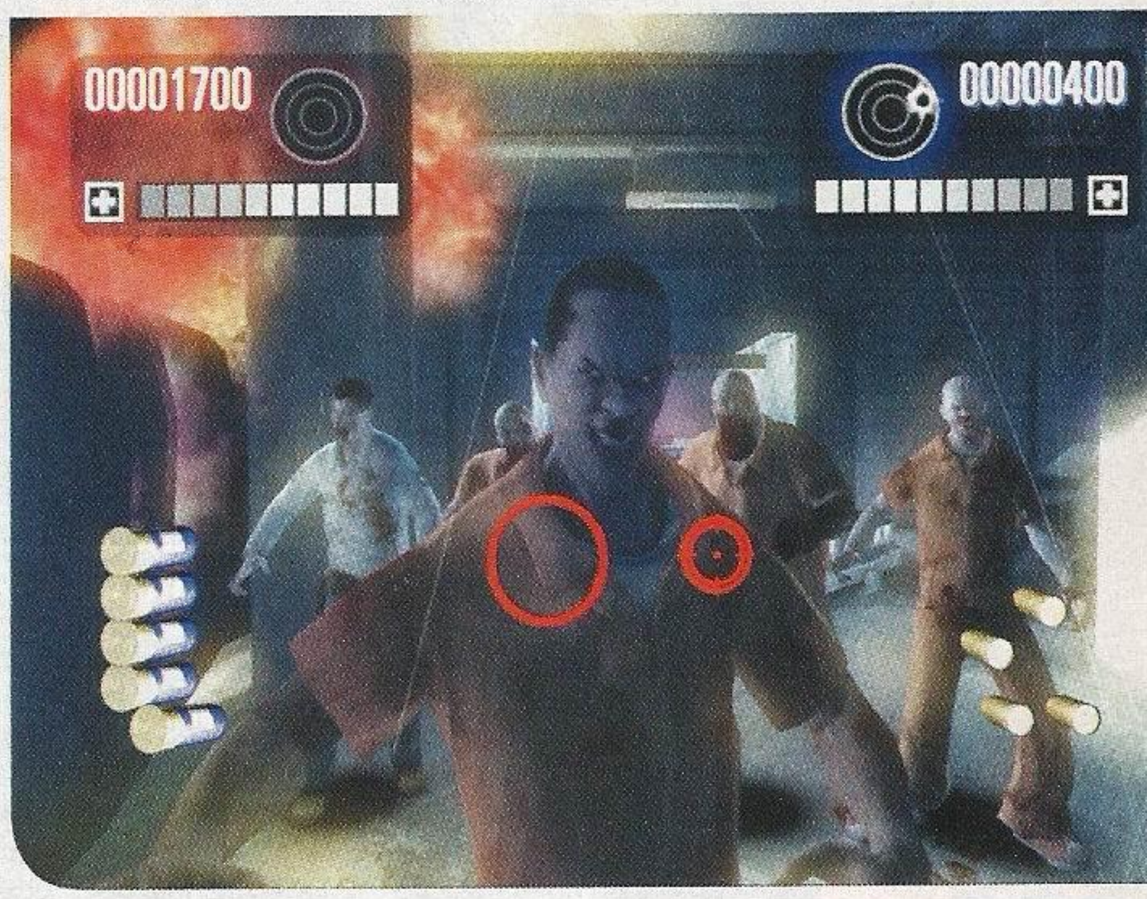
OCENA 7.0/10

+ TWORZENIE PRZEDMIOTÓW, DŁUGA ŻYWOTNOŚĆ GRY
– TAM ZA ŁATWO, TU ZBYT TRUDNO

TU LEPIEJ, TAM GORZEJ, W SUMIE TAK SAMO

SZEFOWIE Każdy z siedmiu epizodów kończy się obowiązkowym bossem. Są wielcy, parchaci, zabawni i jednocześnie obrzydliwi. Naprawdę, przy ostatnim (właściwie ostatniej) można się porzygać. Szkoda tylko, że w stosunku do samych misji są nieco za łatwi.

NO I UTKNĄŁ. Odrobina szlifów przydałaby się także fizyce, nie tylko animacji. Zdarzyło mi się, że zombiak zablokował się za drzwiami i nie mogłem go trafić, tym samym posuwając akcję naprzód. Pozostał restart. Zdarzyło się to raz, ale o raz za dużo.



THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: SEGA
- Producent: Headstrong
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIOD 8
DESIGN 10

GONZO: Razem z MadWorldem i Overkillem Wii idzie w klimaty gore – jest krwawo, brutalnie i kalorycznie. House of the Dead nie zapowiadało się tak dobrze, jak ostatecznie wypadło. Kudosy za dystans i miodność. Czyżby zwiastun lepszych gier third-party na konsolę Nintendo? Chcę więcej tytułów o tej jakości, platforma jest tego warta. Dzieci, nie grajcie w to! 7/10

DE HAUZ OF DE FAKIN DED

Poznajcie Izaaka Waszyngtona, detektywa, który nie używa „faków" zamiast przecinków. Używa ich zamiast pauz między słowami. I na każdy problem ma jedną receptę: ołów. Wraz z Agentem G jest bohaterem najnowszej części Domu Umarłych, znanego celowniczka od Segi. Wydawałoby się, że z tym gatunkiem nie da się już wiele zrobić. Niebiescy oddali jednak projekt w ręce zewnętrznego studia, co okazało się strzałem w dziesiątkę. Panowie z Headstrong Games wznieśli serię na nowy poziom, ale nie odkrywając na nowo Ameryki, tylko stawiając wszystko na jedną kartę. Styl.

CHWAŁA TARANTINO!

Widzieliście „Pulp Fiction"? Albo „Grindhouse: Death Proof"? Nie mogliście nie widzieć, więc wiecie już w jakich klimatach utrzymane jest Overkill. Amerykańskie kino klasy B lat siedemdziesiątych. A raczej jego parodia, żeby być dokładnym. Autorzy zachowali wszystkie charakterystyczne cechy tego typu produkcji. Jeszcze przed ekranem tytułowym konsola wyświetla słownikową definicję wyrazu „overkill", a następnie nazwiska twórców (obowiązkowa żółta czcionka) na tle tańczącej babeczki. A to dopiero początek. Calutka gra pokryta jest efektem zniszczonej taśmy, przekleństwa lecą na prawo i lewo, a naturalistyczne sceny obfitują w krew, mocz i wymiociny. Duet Izaak i Agent G do złudzenia przypomina parę Samuel L. Jackson i John Travolta, a rozmowy między nimi można by cytować, gdyby tylko Neo Plus miało ograniczenia wiekowe. Wraz z celowo kiczowatą fabułą składają się na potężną dawkę humoru nieustannie atakującego gracza. Trzeba jeszcze wspomnieć o REWELACYJNEJ ścieżce dźwiękowej. Nie jestem znawcą w tej dziedzinie, ale to są dokładnie te dźwięki, które spodziewalibyście się usłyszeć w kolejnym filmie Tarantino. Niezwykle stylowe, wpadające w ucho, często z zabawnymi dialogami na wstępie. Po prostu trudno nie zakochać się w klimacie tej pozycji, gdyż zadbano o każdy najdrobniejszy szczegół.

IM DŁUŻEJ, TYM PRZYJEMNIEJ

To właśnie otoczka jest największym atutem Overkill. Rozgrywka to już po prostu bardzo solidna robota, ale bez rewolucji czy rewelacji. Jednak wcale jej nie potrzeba, jeśli rozwalanie zastępów nieumarłych potrafi być zabawne. A potrafi. Zombiaki mają kilka stref trafień, tryskają krwią na wszystkie strony (a najchętniej na ściany!), a trajektoria lotu ich kończyn liczona jest w czasie rzeczywistym. Akcja toczy się szybko i krwawo, szczególnie w kooperacji. Za zarobioną kasę gracz może także kupować nowe bronie i ulepszać już posiadane, dzięki czemu staje się możliwe osiąganie wyższych wyników i robienie jeszcze większej rozwałki. Szczególnie, kiedy włączycie zwiększoną liczbę mutantów.

Jeśli chodzi o zawartość, Overkill ustępuje chyba tylko Umbrella Chronicles. Podzielone na siedem epizodów Story Mode zajmie Wam ze trzy, cztery godziny, ale to właściwie początek zabawy. Do odkrycia czeka wersja reżyserska historii (z dodatkowymi lokacjami) oraz opcja dual-wield, która jest właśnie tym, co myślicie: dwa wiiloty w dłonie i jazda! Poza tym, gry tego typu od zawsze polegały na powrocie do już zaliczonych plansz, by zdobyć wszystkie bonusy, zebrać więcej kasy, ulepszyć bronie i tak dalej. Autorzy przygotowali pokaźny zbiór utworów, modeli 3D, szkiców i filmików. A na deser czekają ociekające krwią mini-gierki dla czterech śmiałków.

Dom Umarłych ma tylko jeden szkopuł, za to poważny. Często zwalnia. Za często. Kiedy gra wrzuca do pamięci konsoli kolejną część levelu, animacja na ułamek sekundy staje. Raczej nie stracicie przez to życia, ale możecie na przykład chybić w jakiś bonus. Irytujące, ale nie na tyle, by odbierać grze należne pochwały. Wśród celowniczków, więcej czasu poświęciłem tylko stareńkiemu Virtua Cop 2. Overkill zdecydowanie warte jest swojej ceny. ■■

Dobrze i źle

Na zaludnionych przez zombie terenach gracz znajdzie kilka ułatwiających życie rozwiązań. Jednym z nich jest spowolnienie animacji. Po trafieniu zielonego symbolu animacja wyraźnie zwalnia, ekran odrobinę się rozmywa i przybiera czerwonawą barwę, a spowolnieniu ulegają także głosy postaci i muzyka. Jest czas by przymierzyć, zaliczyć kilka soczystych headshotów i usłyszeć zachęcający komentarz „Extreme Violence"!

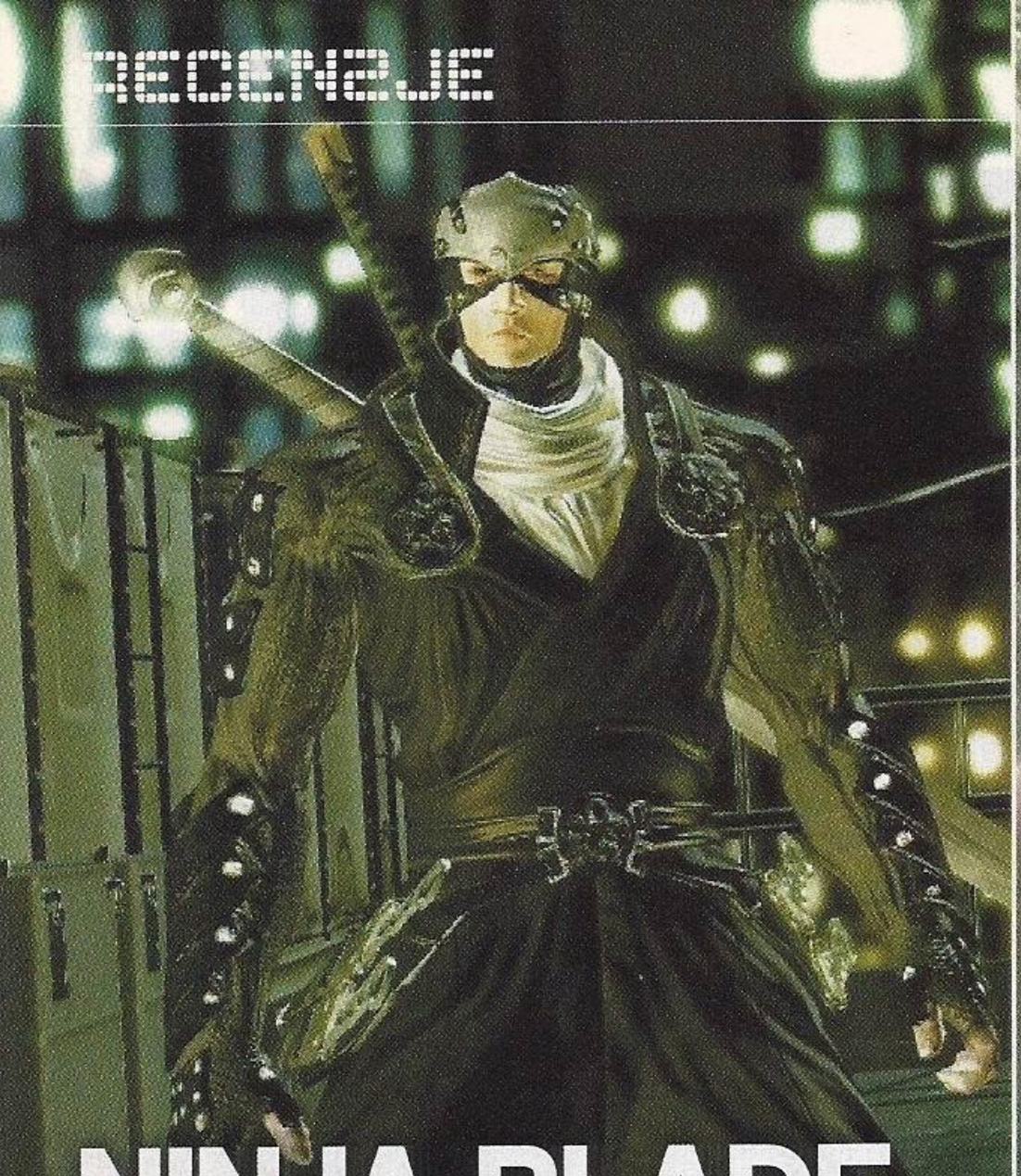
CYTAT Jedna z piosenek w grze zaczyna się tak: „Daddy, can I be a mutant? One day son, but for now you're too young. And by the way, I'm not your daddy. I just kinda fucked your mom". Stylish.

OCENA 8,0/10

+ GRINDHOUSE'OWA OTOCZKA, INTENSYWNA ROZGRYWKA
- TROCHĘ NIEDOSZLIFOWANA

KREW, MOCZ, FLAKI – EKSTRA!

NINJA BLADE



txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: FromSoft
- Producent: Microsoft
- Liczba graczy: 1
- Premiera: 3 kwietnia
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Ninja Blade nie zastąpi Ninja Gaiden hardcore'owcom, ale będzie idealna dla każdego, kto lubi gry z ninjasami, demonami i niekoniecznie przegiętym poziomem trudności, a za to z widowiskowymi scenkami QTE. Zresztą, to nie miał być następca Gaidena, a slasher, któremu bliżej do Shinobi i Otogi. Do ekstraklasy niewiele mu brakuje. NB jest dobrym exclusivem, na dodatek z Japonii. Tak trzymać. 7/10

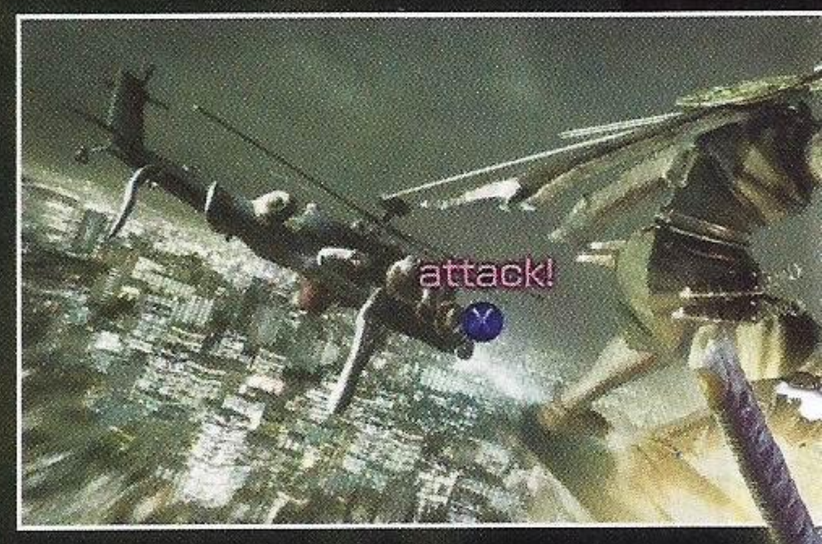
OTO KEN, NIEŚLUBNY SYNA KRATOSA, RYU HAYABUSY I KUNOICHI

Nie ma najmniejszego sensu porównywać Ninja Blade do Ninja Gaiden, choć na pewno ktoś gdzieś pokusi się o taką próbę. Gry Itagakiego to dopieszczone technicznie zabawki, do masterowania przez ambitnych miesiącami, jeśli nie latami. Nawet pojedynki z podstawowymi przeciwnikami są wymagające, a gracze, którym po prostu nie chciało się nauczyć systemu walki, mają niewielkie szanse na ukończenie gry. Tymczasem Ninja Blade to po prostu utrzymany w ninjowskich klimatach God of War; mocna rzeźnia, w której bohater idzie do przodu jak przecinak, rąbiąc wszystko dookoła i niespecjalne przejmując się wielkimi bossami, którzy jednak potrafią napsuć nieco krwi.

Fabuła jest tak japońska, jak to tylko możliwe – co akurat jest ogromnym plusem tej pozycji. W niedalekiej przyszłości w Tokio wybucha przedziwna zaraza mutująca ludzi w zombiakopodobne stwory. Genialny japoński design maszkar budzi zachwyt połączony z odrazą; czuć miks anime, naleciałości po residentach, z dodatkiem inspiracji botanicznych oraz, że tak to ujmę, robaczych. Oślizgłe macki, błony, przerośnięte kończyny, lejący się litrami śluz… Brr. W sam raz dla fanów japońskich gier video. Wracając do fabuły – co prawda mieszkańców miasta ewakuowano, ale zarażeni zostali i opanowują coraz większą część Tokio. Na miejsce zostaje wysłany specjalny oddział ninja szkolonych do walki z taką zarazą, którego członkiem jest bohater – Ken Ogawa. Ich zadaniem jest nie tylko wyrżnięcie w pień nosicieli, ale też odnalezienie i zlikwidowanie ogniska epidemii. Oczywiście to tylko początek – jak to zwykle w grach z Kraju Kwitnącej Wiśni bywa, jest to pretekst do zawiązania intrygi pełnej licznych zwrotów akcji i rozważań kwestii moralnych. Które, jak to również bywa, wypowiadają na przykład zarżnięte demony konając w kałuży krwi.

JAPOŃSKA SIEKA Z QTE?

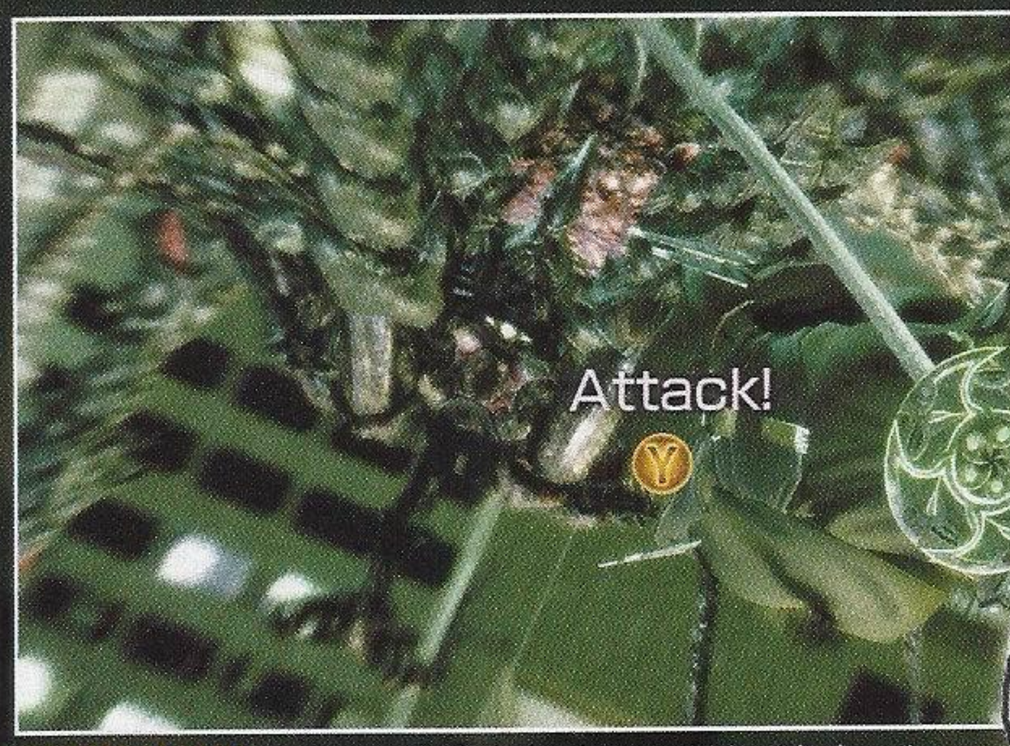
Trzy bronie, w posiadanie których wchodzi bohater, to katana (która ma swoją historię, ale o tym dowiecie się już z gry), dwuręczny miecz na opancerzonych przeciwników oraz podwójne, ale lekkie ostrza. Podział jest oczywisty – zweihander to wolna, acz potężna broń, z kolei podwójne ostrza, choć efektowne, nie poradzą sobie z mutantem kryjącym się za tarczą, ani nie przebiją ściany w poszukiwaniu przejścia. Katana naturalnie znajduje się pośrodku. Każda broń może być podpakowana aż do piątego poziomu, co nie tylko daje jej więcej mocy, ale otwiera także nowe combosy. Liczba ataków i kombinacji jest ogromna i można je podpatrzeć w specjalnym menu. Co ciekawe, możliwa jest zmiana broni w locie, autorzy pomyśleli nawet o odbijaniu pocisków nieprzyjaciół mieczem. To naprawdę zaawansowany system, z blokowaniem, atakami z powietrza i w powietrzu, licznymi kombinacjami, ale tylko od gracza zależy, czy ma ochotę go poznawać. Bo w przeciwieństwie do Ninja Gaiden, gra tego nie wymaga, a jedynie oferuje jako bonus.



Ken ma także dysk; coś w rodzaju bumerangu połączonego z shurikenem, którym miota na pokaźną odległość. W miarę postępów w grze odblokowują się kolejne moce, które mogą zostać wykorzystane w połączeniu z tą właśnie bronią. Bohater miota więc swoim dyskiem z załączoną magią powietrza w stronę ognia i w ten sposób go gasi. Gdy zaś ciśnie dyskiem z magią ognia – spali pajęczynę blokującą przejście.

Walkę uzupełniają sekwencje „na szynach", podczas których bohater chwyta w swoje umięśnione łapska karabin maszynowy połączony z działem, a zamontowany na przykład na śmigłowcu, albo pędzącym samochodzie. Wbrew pozorom nie są to nużące sekwencje – sprawnie ubarwiają grę i stanowią miłą odmianę. Może dlatego, że są płynniutkie, dzięki czemu niezwykle przyjemnie jest wypruć długą serią z CMKu do nadlatujących nietoperzowatych bestii, bądź wywalić z działa kilkadziesiąt pocisków w trzy łby wielkiego smoka.

NIEPRZYJEMNIACZEK Fatality na bossach nazywane jest tu „Todome" i polega, a jakże, na wystukaniu QTE na pozbawionym już energii przeciwniku. Jeszcze więcej efektownej sieki!



QUICK TIME EVENT Jedni je przeklinają, inni zaakceptowali jako stały element nowoczesnych zręcznościówek. Do tej pory w japońskich slasherach były jednak rzadkością; wszak Itagaki-san publicznie się ich brzydził. Ale From Software poradziło sobie z nimi, w mojej opinii, znakomicie.

LOTEM KOSZĄCYM Widok dającego nura z dachu czterdziestopiętrowca ninja byłby nudny. Dlatego podczas lotu koszącego zadaniem gracza jest rżnięcie i cięcie przeciwników.

Trzecim ważnym aspektem rozgrywki w Ninja Blade są Quick Time Eventy. Dla jednych będzie to zaleta, dla innych wada, ale faktem jest, że QTE występują tu po prostu w hurtowej ilości. Są pomysłowo zaprojektowane, a interaktywne sekwencje, w których uczestniczymy, są tak dynamiczne i kapitalnie zmontowane, że kompletnie nie przeszkadzają w zabawie, a wręcz przeciwnie – są jej integralną częścią. Tu naturalnie nie da się zrobić niczego nowego – jest standardowe wychylanie gałki, szybkie wciskanie przycisków czy powtarzanie ich sekwencji, ale gra daje przynajmniej złudzenie, że coś faktycznie robimy. Choćby przy wspomnianym wychylaniu gałek, które owocuje uskokami bohatera. Przed każdym QTE gra odpala nam króciutką animację, podczas której Ken dostrzega zagrożenie ninjowskim zmysłem. Jeśli zaś sekwencja nie zostanie przez gracza poprawnie wstukana, całość przewijana jest przez grę do początku. Nie sposób więc coś schrzanić.

Jest jeszcze eksploracja, czyli przemieszczanie się pomiędzy kolejnymi efektownymi starciami. Oczywiście nie brakuje ninjowskich skilli w rodzaju biegania po ścianach, używania linki z hakiem czy huśtania się na poręczach i płynnego skakania. Tutaj również autorzy odrobili lekcję.

CAŁOŚĆ JEST TAK CHOLERNIE DYNAMICZNA I EFEKTOWNA, ŻE MOŻNA DOSTAĆ OCZOPLĄSU I NIE SPOSÓB ODKLEIĆ SIĘ OD PADA

Całość jest tak cholernie dynamiczna i efektowna, że miejscami można dostać oczopląsu i nie sposób odkleić się od pada. Jedynie kukułka wyskakująca z zegara i informująca, że to już czwarta rano ma taką moc. Cóż...

JAKIE JAJA

Niewątpliwym atutem gry jest oprawa. Może nie jest to taki killer jak, powiedzmy, Gearsy, ale widać, że nawet u Japończyków coś drgnęło, jeśli chodzi o umiejętności kodowania next-genów. Udało się na przykład oddać niezwykły wygląd Tokio, Ninjasi wyglądają przefachowo i na pewno ładniej niż Ryu Hayabusa. Przy okazji gra ma taki specyficzny, japoński arcade'owy klimacik, którego nie sposób pomylić z żadnym innym. O niezwykłym designie przeciwników i miejscami rewelacyjnych QTE już wspomniałem, dla odmiany więc rzucę ciepłe słowo o obrzydliwych, gigantycznych, pomutowanych bossach i sub-bossach. Oprawa dźwiękowa jest typowo japońska, z muzyką, która nie zapada w pamięć i średnim dubbingiem, ale już podczas akcji efekty wypadają przynajmniej poprawnie.

Przejście dziewięciu poziomów gry na normalnym poziomie trudności (co jednak odradzam bardziej uzdolnionym specjalistom – przeskoczcie od razu na hard) zajmie około dziewięciu godzin; każdy level pęka w około 50 minut. Jeśli ktoś nie lubi się stresować, niech bawi się na easy – naprawdę warto poznać fabułę i pooglądać ubermiodne QTE. Warto też wrócić do każdego levelu i zagrać jeszcze raz, to znaczy o ile ktoś lubi zbieractwo i kustomizację postaci (patrz ramka). Aha, ważna informacja dla osób, którym ciężko wygospodarować z codziennych zajęć choćby godzinę na granie – nie ma save'a w dowolnym momencie; gra zapisuje się dopiero po przejściu całej misji.

Zupełnie nowy, nie będący kontynuacją tytuł na rynku to zawsze fajna sprawa – Ninja Blade to świetna i niezwykle efektowna zręcznościówka. Grało mi się zadziwiająco przyjemnie, bardzo chciałem poznać scenariusz, podpimpować bronie, poskakać po dachach i posiekać mutantów. Nic dziwnego, że Microsoft dostrzegł jej potencjał i zdecydował się wydać grę From Software w USA i Europie. Przed jej zakupem sprawdźcie demo, które powinno być już dostępne na Xbox Live – jest obawa, że sekwencje QTE nie przypasują Wam tak bardzo, jak mi. Niemniej, szczerze polecam. ■■

OCENA 8.0/10

+ DYNAMIKA, OPRAWA, DLA NIEKTÓRYCH: JAPOŃSKOŚĆ I QTE
– NIECO CHAOSU, KAMERA, DLA NIEKTÓRYCH: JAPOŃSKOŚĆ I QTE

KAWAŁ PORZĄDNEGO I ŚLICZNEGO SLASHERA. BRAWO!

PRZEBIERAJ

Można zabawić się w zbieracza rozwalając każdą skrzynię i beczkę, choćby po to, by poszukać nowych strojów dla bohatera. Wiedzcie bowiem, że w menu między misjami można nie tylko podpakować każdą z broni w zamian za zdobyte kryształki, ale także i spimpować bohatera, przebierając go w jedno z dziewięciu rozrzuconych po etapach ubranek, niemal dowolnie bawić się kolorami jego stroju, a także nakładać mu na czoło przeróżne emblematy. A ponieważ praktycznie wszystkie przerywniki są renderowane w czasie rzeczywistym na silniku gry, zmiany w wyglądzie bohatera są widoczne także podczas nich. Widok ninjasa w stroju à la tygrysek (przypomnijcie sobie damskie bluzki z lat osiemdziesiątych) jest niezapomniany.

MOON

TWARDOWSKIEGO NIE SPOTKAŁEM

txt: GULASH

NDS

- Wydawca: Mastiff
- Producent: RenegadeKid
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: wiosna 2009
- Dozwolone od: 18 lat

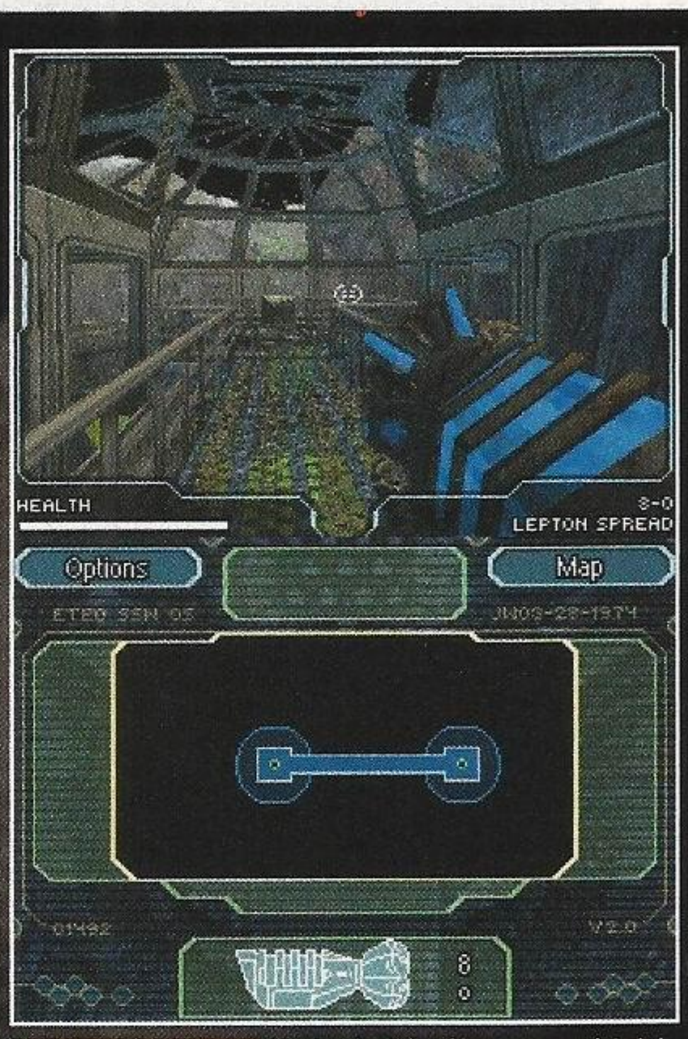
GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

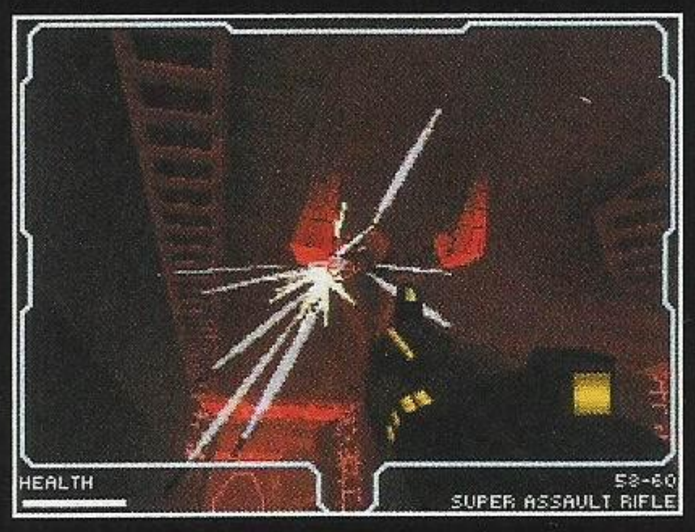
MARCELLUS: Jeżdżenie łazikiem księżycowym w grze Moon przywiało wspomnienia pewnej kultowej pozycji, klasycznego Moon Patrol sprzed bez mała 30 lat. Oczywiście nie poprzez podobną mechanikę, czy – nie dajcie bogowie – grafikę. Tak się po prostu skojarzyło, bo akurat Moon Patrol jest pierwszą grą, jaką pamiętam z wypraw do „salunów" arcade. A Moon? Spoko gra, ładna i bardzo sprawnie wykonana. 7/10

FPSy na Nintendo DS pojawiają się co jakiś czas z różnym skutkiem. Co prawda ostatnie Call of Duty było naprawdę dobre, ale widok fpp sprawdza się na maleńkich ekranikach w przypadku gier przygodowych, wolniejszych. Poprzednia gra ekipy Renegade Kid, o tytule Dementium: The Ward, właśnie taka była, tymczasem Moon to już klasyczny fps pełną gębą. I przy tym techniczne cacuszko.

Gracz kieruje poczynaniami niejakiego Kane'a, żołnierza wyszkolonego do radzenia sobie z obcymi, który zostaje wysłany na tytułowy Księżyc, by zbadać bazę opanowaną przez tajemnicze istoty. Jak nietrudno się domyślić, TO, co w niej się znajduje, jest wrogo usposobione do ludzi. Warto jednak podkreślić, że Moon to nie jest pełnokrwisty shooter, w którym strzelanina goni strzelaninę, palec nie schodzi ze spustu, a liczba zabitych sięga setek – to raczej gra przygodowa, z dobrze wplecionymi strzelaninami w odpowiedniej ilości oraz puzzlami. Naturalnie nie brakuje bossów, a gra robi się z czasem coraz trudniejsza – pierwsze levele to jedynie rozgrzewka.

Prócz eksploracji i licznych pojedynków, ważnym aspektem w przygodzie Kane'a jest zdalnie sterowany robocik RAD, który wciska się w szczeliny niedostępne dla zapakowanego w skafander żołnierza, na przykład szyby wentylacyjne. Widok zostaje przełączony na ten z kamery mechanicznego przyjaciela, a zadaniem gracza najczęściej jest odnalezienie przełacznika, który pozwoli otworzyć zamknięte dla Kane'a drzwi. Co więcej, w grze pojawiają się poziomy, w których bohater poprowadzi po powierzchni Księżyca specjalny pojazd z napędem na cztery koła, wyposażony w potężne działo. To wszystko, w połączeniu z kapitalnie dopracowanym sterowaniem i wyważonym uzbrojeniem powoduje, że od gry ciężko się odkleić. Nawet mimo tego, że z czasem wkrada się do niej nieco monotonii.





BRZYDKIE SCREENY? No, trochę tak... Ale w rzeczywistości gra wygląda świetnie i śmiga bardzo sprawnie.

Niesamowite jest to, że autorom udało się wycisnąć z trójwymiarowej grafiki na NDS pełne 60 klatek animacji na sekundę bez żadnych przycinek. Do tego oprawa jest naprawdę doskonała; poziomy są duże, zadziwia geometria obiektów, tekstury, kolorystyka. Warto zwrócić uwagę na otoczkę gry – rzadko kiedy na NDS developerzy przykładają się do tego aspektu. W Moon mamy nie tylko intro, ale także mnóstwo komunikatów z bazy i rozmów, a nawet fragmentów dzienników pokładowych, które tłumaczą, co tak naprawdę się stało. Strasznie spodobał mi się także dźwięk; pulsująca, ambientowa otoczka na słuchawkach niemal wprowadziła mnie w trans.

To nietypowa jak na Nintendo DS gra i warta Waszej uwagi – w zalewie śmieci, pseudo-konwersji i kiddieware'ów ukazujących się na tę konsolę, można czasem wykopać i taką perełkę. Dajcie jej szansę, a nie zawiedziecie się. ■■

OCENA **7.9**/10

+ TECHNICZNIE – SUPER, PREZENCJA, DŁUGOŚĆ, STEROWANIE
▨ MIEJSCAMI MOŻE BYĆ MONOTONNA, WARTO SOBIE DAWKOWAĆ

ZNUDZENI JAPOŃSKIMI ERPEGAMI? SIĘGNIJCIE PO MOON!

ROBOCALYPSE

▶ NDS // Tecmo

Strategie czasu rzeczywistego szturmują konsole. Sterowanie padem dalekie jest od kombinacji mysz+klawiatura. A co z DSem? Czy da się zrobić dobrego RTSa, żeby przyjemnie grało się w niego stylusem? Autorzy Robocalypse nie odpowiedzieli twierdząco na to pytanie. Każdej jednostce z osobna należy wskazać miejsce, gdzie ma się udać i tam patrolować teren, atakować przeciwnika, albo demolować jego bazę. Problem w tym, że SI działa jak jej się spodoba i wysyłając pięć jednostek w to samo miejsce można być pewnym, że dwie z nich wybiorą drogę na około i wpadną na wroga. Można stawiać flagi co pięć metrów, ale takie coś przeszłoby w grze podobnej do FFXII: Revenant Wings, gdzie nie trzeba martwić się o bazę i wydobywanie surowców. Mały ekran dotykowy dodatkowo utrudnia ogarnięcie sytuacji na polu bitwy.

Gra jest krótka, ale oferuje opcję gry w multiplayerze dla czterech osób (teraz trzeba tylko znaleźć trzech posiadaczy DSa, co może być trudne). Dobrze wygląda i świetnie brzmi, orkiestra spisała się na medal grając wzniosłe utwory. Za fabułę odpowiada człowiek podpisujący się pod SpongeBobem. Dla mnie to koszmarna wiadomość, kompletnie nie rozumiem tego humoru, ale dlatego nie biorę tego pod uwagę przy ocenie. Szósteczka.

6.0/10

■■ **Mielu**

TRACKMANIA DS

▶ NDS // Focus Home

Bardzo rzadko zdarza mi się grać na pececie, dlatego też nigdy wcześniej nie słyszałem o Trackmanii, niezwykle popularnej serii wyścigówek, która znalazła tysiące wyznawców między innymi dzięki opcji tworzenia własnych tras i dzielenia się nimi z innymi posiadaczami gry poprzez internet. W wersji na przenośną konsolę Nintendo również można zbudować, a następnie przetestować najbardziej wymyślne tory. Edytor jest prosty w obsłudze, kolejne elementy dostawia się wygodnie za pomocą stylusa. Tylko po co poświęcać na to czas, skoro i tak nie ma opcji wrzucenia trasy do sieci? DS można podłączyć do netu, ale najwyraźniej producent nie miał ochoty rozwiązywać problemu zapisywania i przechowywania ściągniętych tras. Pozostaje zabawa w pojedynkę.

Tę grę powinni zobaczyć bonzowie Electronic Arts, może zrobiłoby im się wstyd, że wydają taką nędzę, jak Need for Speed na konsolkę Nintendo. Samochody są duże, nie ma ich wiele, ale każdy inaczej zachowuje się na torze. Animacja jest zadziwiająco płynna, udało się zredukować pop-up do minimum. Tylko kamera umieszczona jest zbyt nisko, przez co czasem nie wiadomo co czeka za zakrętem i można wypaść z trasy. Generalnie łatwo jest wygrać wszystko, co jest do wygrania i gra szybko ląduje na półce, ale jeździ się fajnie. Może następnym razem będzie hicior.

7.0/10

■■ **Mielu**

THE LEGEND OF SPYRO DAWN OF THE DRAGON

▶ NDS // Activision

Fioletowy smok w końcu urósł. Zajęło mu to kilkanaście lat, ale też nie ma się czemu dziwić, w końcu jest smokiem, a te żyją bardzo długo, więc dlaczego miałyby błyskawicznie dorastać? O przygodach nowego Spyro pisaliśmy całkiem niedawno, pominęliśmy jednak wersję na przenośną konsolę Nintendo. Czas nadrobić zaległości.

Dawn of the Dragon to dwuwymiarowa platformówka, w której steruje się dwoma smokami – Spyro i Cynder. Można przełączać się pomiędzy nimi w czasie rzeczywistym. Niektóre drzwi może otworzyć tylko jeden z bohaterów, drugi musi zdać się na jego moc, ale ogólnie oba smoki są do siebie tak podobne, że równie dobrze mógłby być tylko jeden i nikt nie zauważyłby różnicy. Grę można kupić dla młodych zuchów, może im nie będzie przeszkadzać, że zabawa kończy się po kilku godzinach i nie oferuje nic, co zachęciłoby do ponownego przechodzenia. Żadnych bonusów, dodatkowego trybu, nowych strojów. Szkoda, bo poziom trudności jest trochę za niski i można przebić się przez wszystkie poziomy jak burza. Ale przynajmniej jest ślicznie. Grafika to kozak pierwsza klasa, bardzo ładne postacie, świetne tła, cudowne kolory. Dla młodszych graczy w sam raz. Może następna część będzie lepsza, dużo nie trzeba poprawiać.

6.0/10

■■ **Mielu**

HARVEST MOON ISLAND OF HAPPINESS

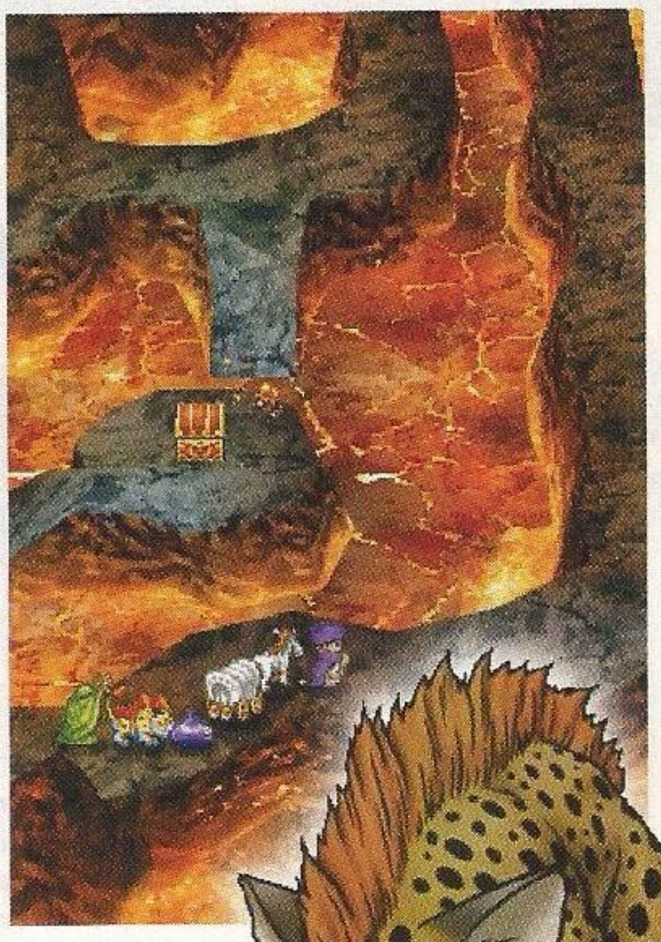
▶ NDS // Natsume

Czy ktoś jeszcze gra w Harvest Moon? Poważnie pytam. Kiedyś zabawa w pielęnację ogródka, bogacenie się i zakładanie rodziny była czymś nowym, więc mogła się podobać, ale ile razy jeszcze Natsume ma zamiar wydać tę grę, zanim wprowadzi do niej jakieś zmiany? Lepiej kupić sobie Xboxa 360 i założyć ogród dla Pinat. Przynajmniej nie trzeba użerać się z dramatycznym sterowaniem. Rzadko kiedy zdarza mi się to pisać, ale Island of Happiness byłoby lepsze, gdyby tylko dało się grać przyciskami, a nie przy użyciu stylusa. Coś tu się wyraźnie nie udało, za często konsola myli komendy, bohater upuszcza przedmioty zamiast podnieść inne, podlewa nie te warzywa, co trzeba. Na dodatek bardzo długo zabiera zdobycie lepszych narzędzi, więc bohater męczy się podwójnie – raz, że musi korzystać z lipnych narzędzi, dwa, że wiele czynności trzeba powtarzać, bo konsola źle odczytuje zamiary gracza.

Graficzka fajna, dźwięki straszne, historia nieskomplikowana. Nie obchodzi mnie dlaczego zamiast próbować opuścić bezludną wyspę, rozbitkowie próbują stworzyć z niej miejsce do życia. Chyba, że Island of Happiness rozumieją jako Wyspa Uciech, wtedy to inna rozmowa... Krótko mówiąc – nie polecam. Szkoda kasy, lepiej kupić starszą część na przykład z GBA, przynajmniej sterowanie da się przeżyć.

4.0/10

■■ **Mielu**



DOBRZE GRA Ścieżka dźwiękowa DQV wpadła mi w ucho bardziej niż ta z „czwórki". Tytułowa melodia nastraja i przygotowuje na epicką, pełną patosu opowieść. Również w czasie samej rozgrywki muzyka świetnie oddaje klimat wydarzeń.

DRAGON QUEST
HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

DOBRE OPOWIEŚCI NIGDY SIĘ NIE STARZEJĄ

txt: FRANK SPIEGEL

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: ArtePiazza
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Nie miałem okazji zagrać w oryginał tych jedyne 17 lat temu, więc z wielką radością zasiadłem z konsolką w fotelu (nie lubię przemieszczać się podczas grania, nawet z konsolą przenośną w dłoniach...) i nie zawiodłem się – co klasyk, to klasyk. Wprawdzie grafikę można było jeszcze bardziej odpicować, ale nie ma się co czepiać. 8/10

Tak się złożyło, że już po raz trzeci przychodzi mi recenzować staroszkolnego rpga. Tym razem w moje ręce trafiła piąta część Dragon Questa. Wydana po raz pierwszy w 1992 roku na SNESie, a następnie w 2004 na PlayStation 2, dopiero teraz – przy okazji premiery odświeżonej wersji na DSa – zadebiutowała na europejskim rynku. Nintendo DS w dalszym ciągu pozostaje najlepszą platformą dla fanów japońskich gier RPG.

To drugi z trzech zaplanowanych remake'ów, które ukażą się przed premierą długo oczekiwanego Dragon Quest IX. Znowu pojawiają się pytania: czy jest sens wypuszczania takich gier po kilkunastu latach? Czy odświeżane klasyki należycie umilają czas oczekiwania na nowy tytuł sagi i – przede wszystkim – czy po tylu latach wciąż warto zagrać?

DZIECIŃSTWO

Historia rozpoczyna się od narodzin królewskiego syna, w którego rolę wcielicie się w czasie gry. Wszystko cudownie, prócz faktu, że matka zaraz po porodzie przenosi się do lepszego świata, a bohater... Budzi się na statku w kajucie, którą dzieli ze swoim ojcem. Chłopak opowiada sen rodzicielowi, ten jednak prosi go, żeby przestał fantazjować. Bohater ma jednak powody wierzyć, że wcale niczego sobie nie wymyślił i sen jest prawdziwy... Chłopak naprawdę utracił matkę, a poza tym ma nieznośne poczucie, że wszyscy uważają go i jego staruszka za wyjątkowych ludzi.

Fabuła rozkręca się powoli, zaczniecie jako kilkuletni szkrab, by potem przez kolejne rozdziały przejść etap młodzieńczy i wejść w dorosłość. Wciąż w niewielu RPGach mamy możliwość zobaczenia jak bohater dorasta, przeżyć wraz z nim znaczną część jego życia, a przecież nie jest to nowy pomysł. Nie spodziewajcie się jednak przesadnej głębi. Odkrywanie świata, podróżowanie po nim, zdobywanie nowych informacji z życia swojego i bliskich, sprawia masę frajdy i potrafi przykuć do obu ekraników na długie godziny. Wszystko jest opowiedziane należycie, lecz bez filozoficzno-psychologicznych rozważań.

System rozgrywki to klasyka smoczej serii (nie mylić z Dragon Ballem i Mortalem). Tradycyjnie za zabite potwory bohater zyskuje punkty doświadczenia, te z kolei podnoszą jego poziom pozwalając zwiększać statystyki i od czasu do czasu poznać jakieś zaklęcie. Nic ponadto, to nie Final Fantasy z gambitami, gridem, zabawą w przebieranie bohaterów, czy zmieniania ich zawodów. Niby dzięki temu jest przystępny dla kogoś, kto jest zielony w temacie RPG, ale nie dajcie się zwieść, poziom trudności w DQV to nie przelewki. Wystarczy źle dobrać ekwipunek albo za szybko opuścić daną miejscówkę, a przygoda skończy się w trybie natychmiastowym. Nie ma się co oszukiwać, mimo odświeżonej oprawy hardkor wycieka z obu ekranów litrami. Nie ma zmiłuj, przez całą zabawę ma się uczucie, że postacie są za słabe. Nawet na początku gra nie poda Wam pomocnej dłoni. Levelowanie trzeba zacząć już od pierwszych minut, by mieć jakiekolwiek argumenty w walce bossami. Rozbudowany system walki byłby pożądanym urozmaiceniem, trochę szybko robi się nudno po kilkudziesięciu identycznych potyczkach. Na domiar złego fabuła jest na tyle interesująca, że chciałoby się ją szybko pochłonąć, a gra się nieco wlecze. Jednak z drugiej strony – jest więcej czasu na wyłapywanie wszystkich smaczków.

STARA SZKOŁA RYSOWANIA

Nie obejdzie się bez porównań do deesowej wersji czwartej części DQa. Obie wyglądają tak samo, bez fajerwerków. Postacie to dwuwymiarowe spirty, otoczenie jest pseudo 3D. Nie ma żadnych bajerków, ani zapierającej dech w piersi gry świateł i efektów pokazujących moc niepozornej konsolki. Wszystko schludne i wyraźne. Wprawdzie prostota wykonania może nieco razić, ale taki już urok tej serii i nie można uznać tego za wadę.

Niby mógłbym przyczepić się, że ekran dotykowy nie pełni żadnej funkcji, ale tak samo było w przypadku poprzedniej części. Nie wyobrażam sobie grania przy użyciu stylusa, nie przeszkadza mi również brak mini-gier wykorzystujących rysik. To żaden minus, na krzyżaku i przyciskach gra się bardzo wygodnie.

HISTORIE NIE UMIERAJĄ

Nie jestem wielkim fanem serii, ale z nostalgią wspominam godziny spędzone przy trylogii Dragon Quest ze SNESa. Najmilej zaś wspominam przygodę właśnie z piątą częścią. Grając po tylu latach poczułem się jak w domu. Jeśli lubicie staroszkolne, japońskie erpegi, spokojnie sięgnijcie po ten tytuł, jest stworzony właśnie dla Was. Zapewni masę zabawy na długi czas (około czterdziestu godzin) w świecie fantasy, tabelek i kreski Akiry Toriyamy. Jednak jeśli nie trawicie retro, męczącego i wymagającego cierpliwości levelowania oraz wysokiego poziomu trudności, lepiej zagrajcie w najnowsze Prince of Persia. Świat DQ nie jest miejscem dla Was. ■■

OCENA 7.0/10

+ STARA SZKOŁA, FABUŁA, DLA HC – LEVELOWANIE, TRUDNA!
– BRAK ROZBUDOWANEGO SYSTEMU, DLA CASUALI – TRUDNA!

STAREJ SZKOŁY NIGDY DOŚĆ

Większa niż Final

Japończycy bardzo mocno kochają smoczą serię. Nawet bardziej niż Final Fantasy, choć może ciężko w to uwierzyć. Na potwierdzenie moich słów ciekawostka związana z piątą częścią, oczywiście tą DSową. Otóż tytuł ten sprzedał się w samej Japonii w liczbie ponad miliona stu tysięcy egzemplarzy, dzięki czemu był siódmą najlepiej sprzedającą się grą 2008 roku. Natomiast wydany cztery lata temu na PS2 remake DQV sprzedał się w Japonii w pierwszym dniu w liczbie 722,000 egzemplarzy (w sumie ponad półtora miliona). Jeszcze raz podkreślę, mowa o remake'u! Ciekawe jak „piątka" poradzi sobie w Europie.

AKIRA-SAN Wygląd postaci i potworów zaprojektował nie kto inny, jak Akira Toriyama, ale nie mogło być inaczej, w końcu pracował przy wielu częściach Dragon Quest.

RACE PRO

BANALNY TYTUŁ, SOLIDNA GRA

txt: MARCELLUS

XBOX 360

- Wydawca: Atari
- Producent: SimBin
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

GULASH: Moim zdaniem Race Pro przeznaczone jest raczej dla fanów symulacji. Więcej kopa dostarczył mi Midnight Club, czy świetny GRID. Ale to niezła gra. Teraz czekamy na trzecią edycję Forzy.... 7/10

Szwedzkie studio SimBin to bardzo znany i ceniony producent pecetowych symulatorów samochodowych, jak choćby GTR Evolution, ale na konsolach (a konkretnie – Xboksie 360) debiutują. Powód nie jest znany, ale zapewne chodzi o pieniądze, bo wiadomo, że na piecach króluje piractwo. Choć akurat wybrali sobie nienajlepiej zabezpieczoną konsolę... Tak czy inaczej – debiut wypadł całkiem okazale, choć Race Pro nie ma szans w starciu z takimi tuzami gatunku, jak Forza Motorsport 2, GRID czy PGR4.

Na szczęście powody porażki są banalne dla prawdziwych fanów samochodowych symulacji – gra jest mało efektowna i niezbyt ładna oraz nie oferuje żadnych wysmakowanych bajerków w postaci cofania czasu z GRIDa, czy efektownej grafiki i efektów pogodowych z PGR4. Poza tym wszystko śmiga jak należy, a gra nieco przypomina stare produkty Codemasters z serii TOCA na PSX i TOCA Race Driver na PS2/Xboxa.

HARDCORE ONLY?

Na szczęście nie, o ile pecetowe gry SimBin są przeznaczone dla wyjadaczy umazanych po łokcie wirtualnym smarem, tak Race Pro na Xboxa 360 zostało odpowiednio wyważone i każdy, czy to początkujący, czy też hardcorowiec, powinien znaleźć tu coś dla siebie. Na poziomie amatorskim wszystko jest łatwe, przeciwnicy jeżdżą spokojnie i bezpiecznie, jak „eLki", wyświetlony jest idealny tor przejazdu, a wszelkie ułatwienia, w stylu ABS, TCS i innych, są włączone. Na poziomie półprofesjonalnym jest już nieco trudniej, ale nadal większość graczy lubiących wyścigi poradzi sobie bez większego stresu – jak dla mnie jest to ustawienie dające najwięcej radości z samej jazdy, choć już nieco mniej z rywalizacji, bo AI daje się wyprzedzać zawsze i wszędzie. Za to poziom profesjonalny jest zarezerwowany dla wyjątkowych wyjadaczy, spokojnych i dokładnych jak Kubica. Tory trzeba poznać od podszewki, wiedzieć jakie prędkości są najlepsze w konkretnych zakrętach, kiedy można zacząć przyspieszać, a kiedy trzeba ostro hamować. Niemal każdy manewr na tym poziomie może się zakończyć wypadnięciem z toru, co w zasadzie przekreśla jakiekolwiek szanse na dobre miejsce w stawce. Na początku mojej przygody z jeżdżeniem „profesjonalnym" przynajmniej raz na okrążenie wypadałem z trasy, dopiero po jakimś czasie przyszła poprawa. Ale też krótka, bo po zmianie samochodu niemal wszystkiego trzeba uczyć się od nowa.

Przywiązanie do szczegółowego oddania charakterystyki każdego auta jest w Race Pro ogromne – nawet na dobrze znanej trasie nową furą można się nieźle przejechać na trudniejszych zakrętach. Tak miałem po przesiadce z lekkiego i bardzo zwinnego bolidu BMW na ciężkiego i potężnego Aston Martina DBR9 – wrażenie, że lepsza fura będzie się lepiej trzymać drogi i skuteczniej hamować było bardzo złudne. Ale ma to też związek z pewną wadą tej gry – otóż wrażenie prędkości rośnie tylko w pewnym zakresie – po przekroczeniu circa 150 km/h nie ma już większej różnicy i trudno „na oko" określić ile się jedzie i jak mocno trzeba hamować przed zakrętem. Zaś wspomniany Aston Martin przyspieszał znacznie lepiej niż bolid BMW (ale nie Formuły 1 tylko Formuły BMW), stąd też zapewne moje problemy. Nie wspominając o tym, że różnica w prowadzeniu samochodów z napędem na przednią lub tylną oś jest ogromna – w tych pierwszych trzeba bardzo uważać przy dohamowaniach, żeby nie zablokować kół, a w tych drugich ostrożnie przyspieszać na wyjściu z zakrętów i raczej nie dodawać gazu w trakcie pokonywania szykan.

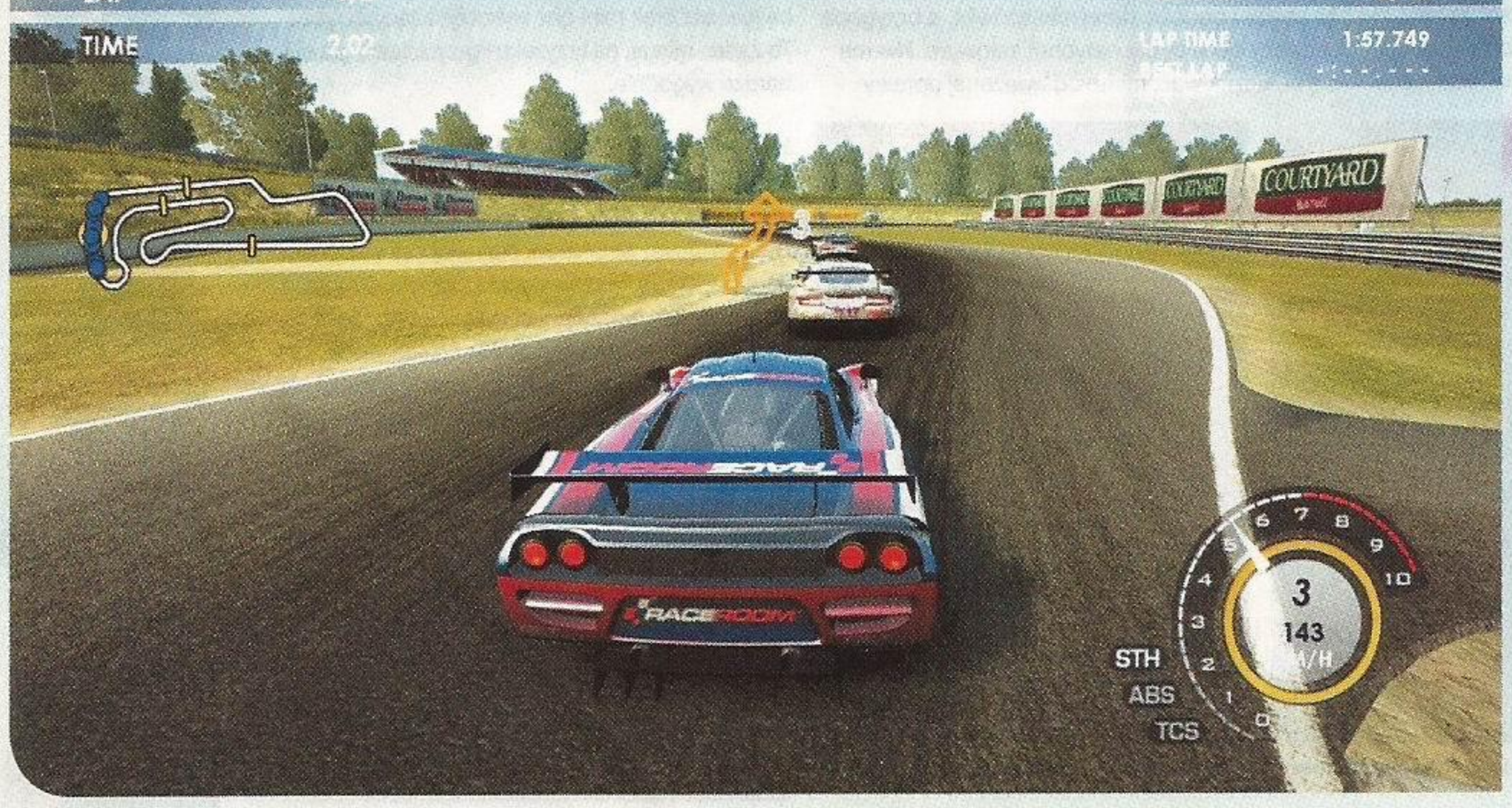
Dla absolutnych maniaków wykręcania najlepszych czasów przygotowano również możliwość tuningowania samochodów i zapisywania profili konkretnych ustawień. Grzebać można w prawie wszystkim – od siły hamulców, przez ustawienie skrzyni biegów i charakterystyki zawieszenia, aż do dyferencjału i docisku aerodynamicznego.

Od strony czysto symulacyjnej ciężko Race Pro coś zarzucić – samochody zachowują się na trasie jak należy, a trzy poziomy trudności sprawiają, że można uczyć się gry stopniowo, więc nawet początkujących nie powinna odrzucić. Ale na tym największe zalety tej gry się kończą.

UBOGO

Wszystko poza modelem jazdy i dźwiękiem jest w tej grze przeciętne, a niektóre elementy są wręcz słabe. Jak choćby kolizje. O ile te ze stałymi przeszkodami wypadają jeszcze jako tako, choć są nieco „kartonowe", tak podczas bliskich spotkań z oponentami dzieją się rzeczy żałosne – animacja samochodów „skacze", gdy powinno dojść do szczepienia się kół w bolidach, efekty zderzeń też są dziwne – na SI takie starcia nie robią wrażenia, gracz zazwyczaj cierpi. Poza tym wizualizacja zniszczeń jest, jak na symulację, dość umowna – fura wcale nie nadaje się do kasacji po czołówce z bandą

ZZA KÓŁKA Widok jest fachowy, ale ograniczony, choć hardcore'owcy innego nie uznają. Można się wprawdzie rozglądać, ale trzeba użyć prawego analoga. Łatwiej kręci się głową...



przy ponad setce na pace. Ot, wgniecie się lekko. Może też pojawić się informacja o usterce technicznej, ale nie jest podane co takiego się stało. Model jazdy też potrafi oszukać w przypadku SI – raz zdarzyło się, że po wewnętrznej wyprzedził mnie oponent zasuwający po trawie. I nie, wcale nie jechałem wolno, ale po trawie czasami można najwyraźniej szybciej.

Gra jest również niezbyt rozbuchana wizualnie, czasami pochrupuje, a i „rozdzieranie" (tearing) zdarza się całkiem często. A to wszystko w sytuacji, gdy otoczenie torów jest w najlepszym wypadku biedne, a same modele fur nikogo nie rzucą na kolana. Ot, asfalt jest szary, niebo błękitne, trawa zielona. Jedynym fajniejszym motywem są wnętrza samochodów – każdy model ma własne, lusterka działają i wygląda to spoko, choć z takiego widoku jeździ się dość niewygodnie przez ograniczoną widoczność.

Wspomniałem, że audio jest okej i rzeczywiście – każdy silnik brzmi inaczej i bardzo wiarygodnie, w czasie wyścigu słychać jadących za nami przeciwników, ale poza tym dźwięku w tej grze praktycznie nie ma – muzyki brak, a jedyny głos ludzki to wyjątkowo zblazowany koleżka z naszego zespołu, który „gratuluje" nam zwycięstwa tak entuzjastycznie, jakby go to w ogóle nie obchodziło. Same menusy również zaprojektowano bez polotu – widać, że dla SimBin ważniejsza jest funkcjonalność i przejrzystość, niż efektowność Burnoutów i innych topowych gier na konsole.

PŁATNA KARIERA

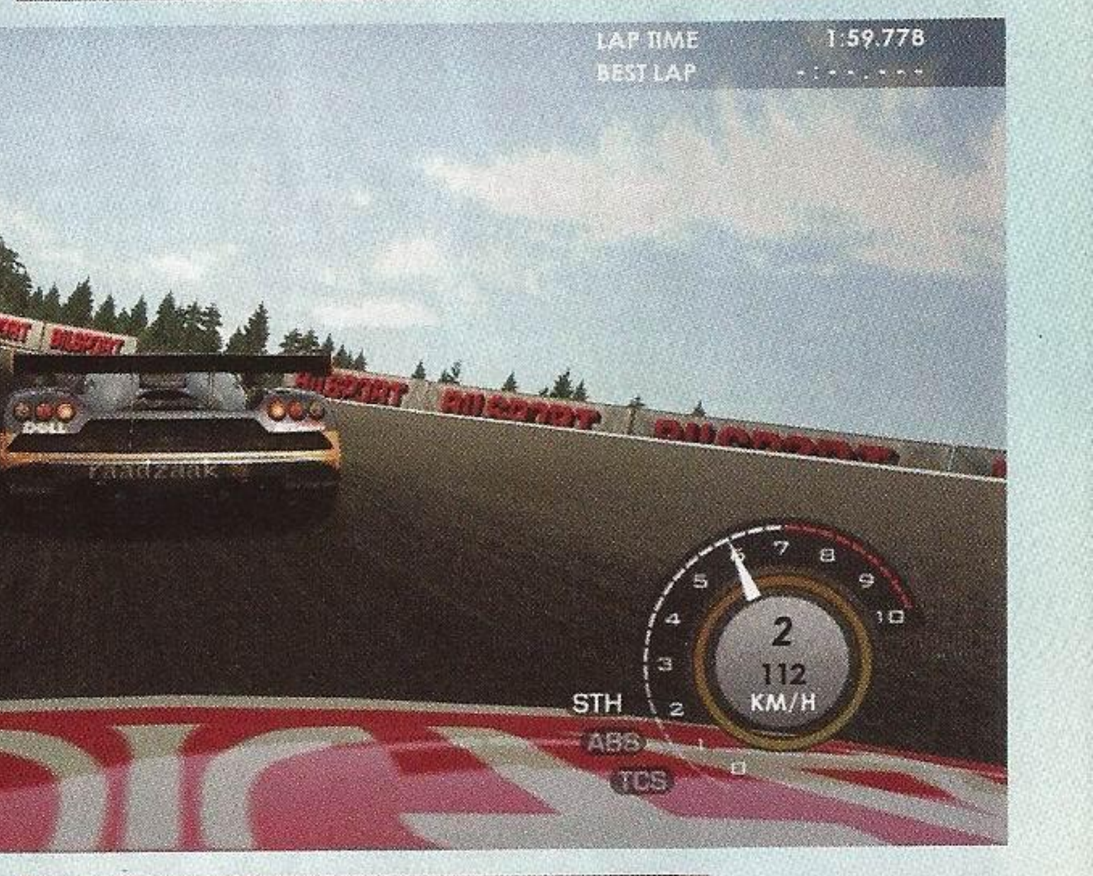
Pomysł na karierę jest dość przewrotny – tutaj zdobywa się kasę, żeby płacić (!) za możliwość ścigania się w barwach kolejnych zespołów. Nie kupuje się części, samochodów, lakierów, winyli i innych bzdetów. Do wybranego zespołu można dostać się na dwa sposoby – uczestnicząc w testach, które znacznie obniżają kwotę jaką trzeba zapłacić za podpisanie kontraktu, oraz wkupując się, ale ta opcja jest dużo droższa. Co dziwne, różnica pomiędzy opłatą a nagrodą za wypełnienie kontraktu (czyli zdobycie określonej liczby punktów) jest bardzo niewielka, więc trzeba się sporo najeździć, zanim będzie można zacząć ścigać się w wyższych klasach mocniejszymi furami na fajniejszych trasach. W sumie więc poza jeżdżeniem i ewentualnym grzebaniem w ustawieniach samochodu nie ma tu zbyt wiele urozmaiceń. Oprócz kariery jest też oczywiście pojedynczy wyścig, możliwość ścigania się z duchem z najlepszego przejazdu, a także online dla 12 graczy oraz kilka kanapowych trybów multi, co ciekawe, nie na podzielonym ekranie tylko z wymienianiem pada pomiędzy graczami.

Liczba samochodów nie jest oszałamiająca, w większości są to modele wyścigowe znane choćby z serii WTCC (Alfy, Seaty, BMW, Volvo, Honda i inne) oraz z wyścigów typu Le Mans – klasy GT i wyższe. Są też bolidy – jak wspomniany już z Formuły BMW, a także z Formuły 3000. No i absolutne potwory – Dodge Viper SRT10, Audi R8, czy Koenigsegg CCXR (1018 rumaków!) w wersjach wyścigowych oraz drogowych.

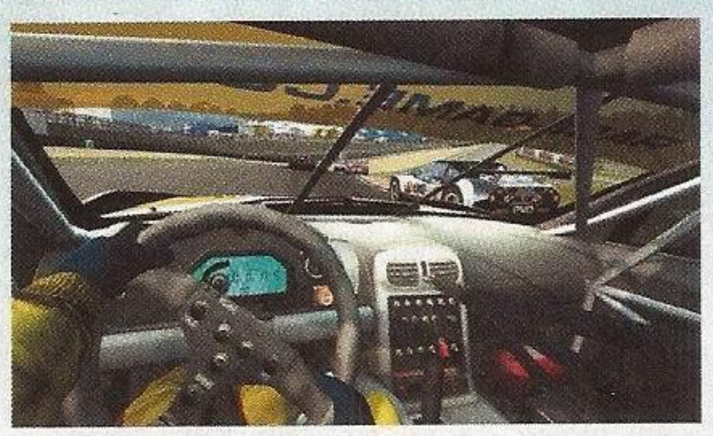
O ILE PECETOWE GRY SIMBIN SĄ PRZEZNACZONE DLA WYJADACZY UMAZANYCH PO ŁOKCIE WIRTUALNYM SMAREM, TAK RACE PRO NA XBOXA 360 ZOSTAŁO ODPOWIEDNIO WYWAŻONE

Utrzymanie szalejącego Koenigsegga na torze jest nie lada wyzwaniem, gdy wyłączy się wszystkie systemy wspomagające. Tras również nie jest specjalnie dużo, bo trzynaście, w tym tory w Walencji, Brnie, Porto, Macau z serii WTCC, czy klasyczna do bólu Laguna Seca ze słynnym ślepym zakrętem „Screwdriver".

KRÓTKI WIDOK W realu bardzo krótko można by było podziwiać tył Audi R8 – osiągi tego superauta napędzanego silnikiem diesla są niesamowite. No dobra, na polskich drogach byłaby szansa znudzić się tym widokiem, bo przecież nawet taka fura może utknąć za TIRem...



WĄSKO? Jak na standardy niektórych tras w Race Pro to nawet całkiem szeroko, tory uliczne są tu wprost nieprawdopodobnie wąskie. Czasami wydaje się, że nie sposób nie zahaczyć o bandę na zakręcie, a najmniejsze drgnienie palca na analogu może skończyć się kraksą.



DOBRY CZAS

W sumie Race Pro to całkiem solidny produkt, choć nie spodziewam się, że zrobi jakąś oszałamiającą karierę – powinien spodobać się tym fanom realistycznego ścigania, którzy nie są specjalnie przeczuleni na punkcie wyglądu gier. Oraz ograli już Forza 2 i GRID na wszystkie możliwe sposoby. ■■

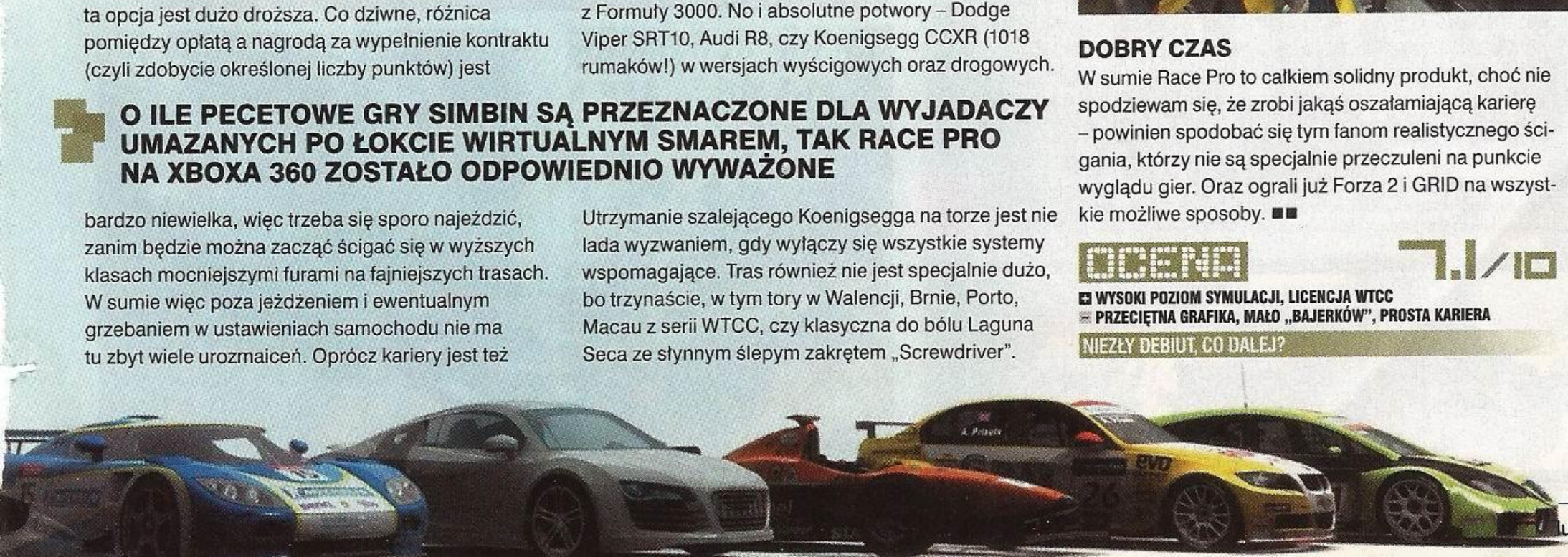
OCENA 7.1/10

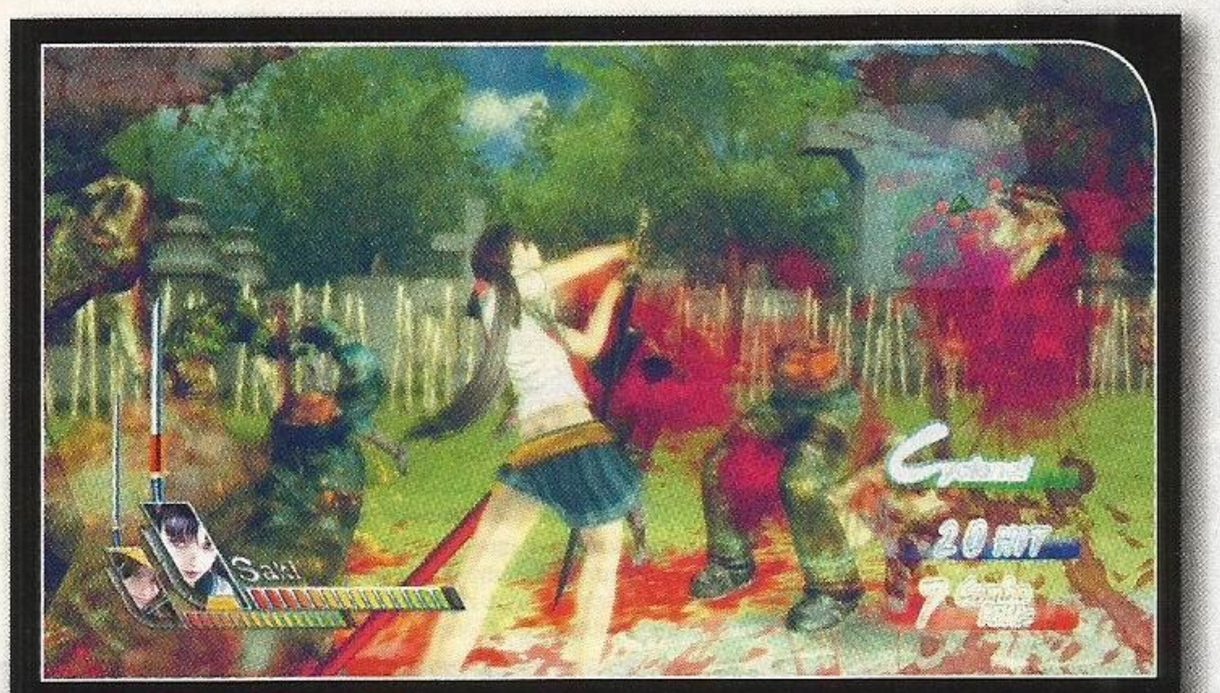
+ WYSOKI POZIOM SYMULACJI, LICENCJA WTCC
– PRZECIĘTNA GRAFIKA, MAŁO „BAJERKÓW", PROSTA KARIERA

NIEZŁY DEBIUT, CO DALEJ?

Licencja WTCC

Race Pro ma licencję World Touring Car Championship – trzeciego największego „cyrku" wyścigów samochodowych na świecie, zaraz po Formule 1 i rajdach WRC. Jak sama nazwa wskazuje, są to wyścigi samochodów tak zwanych „turystycznych"; przez długi czas prym wiódł Andy Priaux w BMW 320si, a obecnie mistrzem jest Yvan Muller w Seat Leon TDI. Samochody specyfikacji WTCC nie są szczególnie potężne, bo pojemność silników ograniczona jest do dwóch litrów, więc wyścigi WTCC nie są tak elitarne (i drogie), jak F1 czy WRC, a spora część widzów stosunkowo niewielkim nakładem kosztów może zasiąść za kółkiem maszyn o podobnych osiągach i pojechać sobie na tor wyścigowy, by się wyszaleć.





ONECHANBARA
BIKINI SAMURAI SQUAD

WIECIE, W TEJ GRZE JEST TAKA MINI-GIERKA...

txt: KAXI

XBOX 360

- Wydawca: D3 Publisher
- Producent: Tamsoft
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: 12 marca
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: OneChambawamba, czy jak tam się ten crap zwie, przypomina nam dla odmiany, że branża może i uświadomiła sobie istnienie takich miesięcy, jak luty i marzec, ale wciąż podchodzi do nich nieufnie, i w tym czasie ukazują się głównie średniaki i kaszaloty. Szacun Kox, ja już tyle tekstu bym nie spłodził o takim szrocie. 2/10

Chodzi w niej o to, że w trakcie wczytywania danych, nawalając w jeden przycisk, można rozwalać mieczem tabuny umarlaków. Problem w tym, że właściwa gra polega dokładnie na tym samym, z tym, że w trzech wymiarach. Pomysł na papierze wygląda jeszcze całkiem fajnie. Skąpo ubrane laski z katanami i giwerami stają przed niezliczonymi zastępami zombie i wśród sążnistych rozbryzgów galonów krwi posyłają je z powrotem do piachu. Nie brzmi to wprawdzie ambitnie, ale tak się składa, że to nie gry ambitne są najpopularniejsze. Niestety, w Bikini Samurai Squad (co za tytuł...) popsuto właściwie wszystko, co dało się zepsuć.

Po pierwsze – dziewczyny; cyfrowe piękności mogą być czynnikiem przyciągającym do gry, ale pod warunkiem, że są odpowiednio wykonane. OneChanbara to dwuletnia gra (wtedy ukazała się w Japonii), więc trudno wymagać topowej oprawy, ale nawet gdyby trafiła do nas wcześniej, wyglądałaby źle. Bohaterki ruszają się sztywno i nienaturalnie, przez co tracą wszelki urok, a prerenderowane wstawki niszczy potworny tearing.

SIECZKA

Jedna rzecz w tej grze jest jednak naprawdę fajna. Umarlaków są dziesiątki, krew tryska na prawo i lewo ładnie zachlapując ekran. Przez pierwsze dziesięć minut byłem pewien, że będę się bawił co najmniej nienajgorzej. Niestety mocno się przeliczyłem. Wprawdzie do ataków służą trzy przyciski, ale w praktyce korzysta się ciągle z tego samego comba – inne są nieprzydatne. Na dodatek już po trzeciej misji zaczyna się biegać po tych samych lokacjach, więc nudą wieje na kilometr. Jest szaro oraz buro, poza zombiakami da się rozwalić może ze trzy obiekty na krzyż. Niby laski przechodzą w jakiś stan wyższej świadomości po przelaniu sporej ilości juchy, ale do wszystkiego gracz musi dojść samemu, ponieważ wskazówki pojawiają się losowo, czyli prawie nigdy. Tak samo za bardzo nie wiadomo, co trzeba zrobić w danej misji, czy – powiedzmy – jak sterować podczas jazdy na motorze (nie podniecajcie się – słaby przerywnik). Irytacji dopełnia kamera, która najczęściej nie chce drgnąć ani o milimetr, a wciskanie prawej gałki, by ją wycentrować, jest skrajnie niewygodne. Historia napędzająca siekanie zombiaków to jakaś straszna pomyłka, nie da się tego śledzić dłużej niż minutę. Wydawca był do tego stopnia leniwy, że nie pokusił się o angielski dubbing. Jasne, japońskie głosy są kul i dżezi, ale pod warunkiem, że są opcją.

Trudno mi napisać jakieś ciepłe słowa pod adresem gry, poza tym, co już powiedziałem: przez dziesięć minut fajnie jest powdu-szać jeden przycisk i patrzeć, jak ekran spływa krwią. Potem wkrada się nuda pomieszana z irytacją. Właściwie wszystkie elementy gry stoją albo na przeciętnym, albo niskim poziomie. Nie dajcie zarobić wydawcy. ■■

OCENA **4.0/10**

+ KREW NA EKRANIE
– CAŁA RESZTA NA EKRANIE I POZA NIM

BRAĆ, ALE TYLKO ZA DARMO

DESTROY ALL HUMANS
PATH OF THE FURON

ŚCIEŻKA FURONA WIEDZIE PROSTO DO ŚMIETNIKA

txt: GULASH

XBOX 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Sandblast
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Dlaczego nie można wylądować spodkiem tam, gdzie się chce, a jedynie na wyznaczonych do tego miejscach? I co w tej grze robi logo Unreal Engine? Takiej szkaradki dawno na Xboksie 360 nie widziałem. Czuć, że grafika (a raczej obiekty, które składają się na grafikę) nie pozbyła się swoich korzeni z czasów PlayStation 2. No i sam kod potwornie kuleje i jest pełen błędów. Misje są nudne, a zadania wałkowane w kółko. Niektóre bronie dają chwilę radochy, ale zmuszanie gracza do ich używania jest przedpotopowym zabiegiem. Gulash chyba miał chwilową zaćmę albo kaca, że wybrał sobie tę grę do recenzji. Dawno nie widziałem go tak zniesmaczonego. 2/10

Stworzone przez ekipę Pandemic, jeszcze na PS2 i Xboxa, dwie części Destroy All Humans! były zabawne, pełne groteskowego humoru i zarobiły solidne 7.5. Cztery lata temu. Od tej pory Pandemic nie ma z tą serią nic wspólnego; zostawili ją wydawcy i zajęli się innymi projektami. A wydawca, firma THQ, znalazła sobie developera, który pociągnął temat. Na dno.

Podobnie jak w poprzedniczkach, także i tu gracz wciela się w Crypto – złośliwego, obmierzłego ufoluda, który, jak się okazuje, zakończył chwilowo destrukcję Ziemi, osiadł w Las Vegas (tym razem akcja gry zabiera nas w lata siedemdziesiąte, które nie są tak ciekawe jak wcześniej 50. i 60.) i prowadzi grzecznie kasyno przypalając cygara banknotami. Jednak gdy nasilają się przedziwne ataki na bohatera, Crypto zabiera wysłużoną spluwę i wyrusza zrobić porządek. Na początku jest nawet sympatycznie – można rozwalać pojazdy, wysysać ludzi, topić palmy, podlatywać na jetpacku i ogólne robić konkretną rozpierduchę. Jednak po 30 minutach zabawy gracz widział już praktycznie wszystko, może oprócz latania spodkiem, które zresztą i tak nie jest ani ekscytujące, ani przyjemne. Co prawda da się równać z ziemią wieżowce, ale nawet to nie daje tak potrzebnej radochy. Ratować sytuację próbują zarówno nowe bronie (na przykład taka, której pociski zmuszają przeciwników do... tańczenia), umiejętności Crypto (choćby czytanie w myślach), jak i dodatkowe misje w stosunku do nudnego jak flaki z olejem i przepełnionego amerykańskimi, w większości niezrozumiałymi dowcipami głównego scenariusza, ale są to bezcelowe zabiegi. Po prostu gra nie jest w żaden sposób zabawna.

Path of the Furon jest zwyczajnie brzydkie – proste obiekty, szaro-buro-brązowa grafika, paskudne tekstury, dorysowywanie się elementów otoczenia tuż przed nosem gracza to nie są rzeczy, na które można przymknąć oko nawet w sandboksie, do miana którego nowa odsłona przygód Crypto aspiruje (ale nim nie jest – jest pięć głownych lokacji, a nie otwarty świat). Czasem obiekty nie doczytują się, innym razem zacina się soundtrack. Ktoś to w ogóle testował przed wydaniem? Nie sądzę.

Nic już z tej serii nie będzie – zapamiętajmy pierwsze dwie części jako zabawne i dobre pozycje w dorobku Pandemic i... RiP. Path of the Furon to straszna padaka. ■■

OCENA **3.0/10**

+ ANAL PROBE
– PASKUDNA OPRAWA, NUDNE MISJE, DEBILNE DIALOGI, ZERO FUNU

SZKODA CZASU, PIENIĘDZY I OCZU

LATAJĄCE PATAPONY Podobno miały pojawić się już w pierwszej części. Nie jestem zwolennikiem spiskowej teorii dziejów, ale bardzo możliwe, że producent specjalnie zrezygnował z tego pomysłu, żeby ułatwić sobie prace nad sequelem.

PATAPON 2

LICZYĆ CIAŁA JAK OWCE W RYTM WOJENNYCH BĘBNÓW

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GULASH: Pon pon pata... O czym to ja miałem? Ach, tak. Mielu jest chyba trochę zbyt surowy. Nawet jeśli to tylko mission pack, to bardzo rozbudowany. Nowe poziomy, zabawa w kooperacji, mnóstwo grania i jeszcze - opcja wykorzystania stanu gry z pierwszej części, to wszystko składa się na bardzo dobry tytuł, a tych, pozwolę sobie podkreślić, aż tak wielu na PSP nie ma. Jeśli nie graliście w pierwszą część, Patapon 2 oceniam dla Was na dziewiątkę. Jeśli już graliście – macie save, możecie wykazać się na hardzie. Nie jest źle, choć faktycznie trzeci raz już nie dam rady wystukiwać tych samych „piosenek". Można śmiało grać. 8/10

Cztery miesiące temu pisząc recenzję LocoRoco 2 zastanawiałem się jak dużym wyzwaniem dla producentów było stworzenie kontynuacji tak oryginalnej, niepowtarzalnej gry. Czy było miejsce na innowację? Jak się okazało, całkiem sporo, a nawet jeszcze trochę go pozostało na ewentualny sequel. Dlatego też po zakończeniu zabawy z rozśpiewanymi żelkami pomyślałem, że mogę być spokojny o nowego Patapona. Producent pokazał, że wie, jak robić kontynuacje nietypowych gier. Tak myślałem wtedy, ale rzeczywistość okazała się trochę inna. Patapon 2 to bardzo dobry tytuł, a jeśli ktoś do tej pory nie spotkał się z dziełem Sony, powinien koniecznie zagrać właśnie w tę część ignorując poprzedniczkę. Jest po prostu lepsza, oferuje zabawę w kooperacji, a także wprowadza postać Bohatera – kluczowego wojownika, który pomoże jednookim Pataponom wypełnić ich misję. A co z osobami mającymi jedynkę za sobą?

OD ZERA DO BOHATERA

System rozgrywki przeszedł drobny lifting, ale generalnie jest to wciąż ta sama gra, w której prowadzi się do boju armię rozśpiewanych ludków wystukując do rytmu kombinacje przycisków. Trzy kwadraty i kółko to ruch do przodu, dwa trójkąty, kwadrat i kółko to blok, w tym temacie wszystko po staremu. Kombinacji (nazywanych piosenkami) jest zaledwie siedem, z czego trzy dostępne są niemal od początku, a kolejne odblokowują się późno, w drugiej połowie gry. Łatwo przez to poczuć, że autorzy niczego nie zmienili, co akurat w przypadku tak oryginalnego tytułu jest sporym zawodem. Ale też jest to zrozumiałe, pierwsza część wysoko zawiesiła poprzeczkę, to zbyt dobra gra, żeby dało się ją po prostu, ot, tak przebić.

W tym momencie na scenę wkracza pan Hero, czyli wspomniany wcześniej bohater. Postać ta, wraz z trzema innymi dzielnymi Pataponami, walczy w specjalnym trybie wyłącznie z bossami. W rolę pomocników mogą wcielić się inni gracze, to właśnie tutaj da się sprawdzić słynny tryb kooperacji. Każdy przebiera swojego herosa (i tylko jego), wyposaża w zdobyte podczas zabawy mocniejsze bronie i specjalne maski dające dostęp do rozmaitych umiejętności specjalnych (lodowych ataków, odporności na ogień, itp.). Jeśli nie macie kolegów, konsola zajmie ich miejsce, ale wtedy trzeba zdać się na domyślne wyposażenie pozostałych wojowników. Za pokonanie bossów otrzymuje się specjalne bonusy i dostaje punkty wymagane do odblokowania silniejszych klas Pataponów.

Bohater bierze również udział w tradycyjnych misjach, a jego specjalne umiejętności są bardzo przydatne. Żeby je aktywować trzeba podczas tak zwanego Fever Mode jeszcze lepiej wczuć się w rytm i idealnie trafiać w przyciski, by aktywować Hero Mode. Nie jest to łatwe, zwłaszcza na hardzie. Na szczęście jeśli dany fragment okaże się za trudny, w każdej chwili można obniżyć poziom trudności.

KADRA ZNÓW GRA

Dla normalnego gracza chcącego miło spędzić czas, Herosi będą tylko wesołym dodatkiem, wymiatacze dzięki nim pokonają najsilniejszych bossów. Dla każdego coś dobrego, ale to trochę mało nowości. Dorzucenie kilku jednostek, w tym nawet latających, uznaję za zmianę czysto kosmetyczną. Najwyraźniej w temacie Pataponów nie da się już wiele wymyślić.

Dużo czasu zajmuje rozwój jednostek, odblokowywanie klas jest żmudne, ale też nie jest to gra, którą da się ukończyć w kilka godzin. Potrzeba bardzo dużo czasu, żeby dotrzeć do napisów końcowych, o czym powinien wiedzieć każdy, kto zmierzył się z częścią pierwszą. W tym miejscu szacun dla autorów za opcję transferu stanu gry, która wciąż bardzo często jest pomijana przez producentów, czego zupełnie nie rozumiem. Twórcy Patapon szanują gracza, który poświęcił mnóstwo czasu na rozpracowywanie ich gry i teraz go za to nagradzają. Efektów transferu nie widać od razu. Przenoszą się wszystkie przedmioty służące do produkcji nowych jednostek, a także ekwipunek i informacje o poziomie doświadczenia. Nie da się jednak zacząć zabawy z silnymi Pataponami, wyższe klasy trzeba sobie odblokować, ale przynajmniej można pominąć niższe. Potrzeba tylko zebrać odpowiednio dużo punktów, by wykupić do nich dostęp. To świetne rozwiązanie, dzięki któremu gracze nie muszą poświęcać czasu na nudne levelowanie i stopniowe rozwijanie jednostek będące zmorą pierwszej części.

CZAS NA INNE DANIE

Na myśl, że musiałbym wszystko zacząć od nowa, odechciewało mi się grać, ale transfer danych zachęcił mnie do zabawy. Brawa za pomysł dla autorów. Plusik również za Bohaterów. Ogólnie jednak nie wyobrażam sobie, że trzecia część serii mogłaby być taka sama. Obawiam się, że specyficzna formuła Patapon może się szybko przejeść. W każdym razie druga odsłona przygód dzielnych jednookich wojowników jest grą solidną, bardzo ładną, wymagającą i zapewniającą rozrywkę na długie godziny. ■■

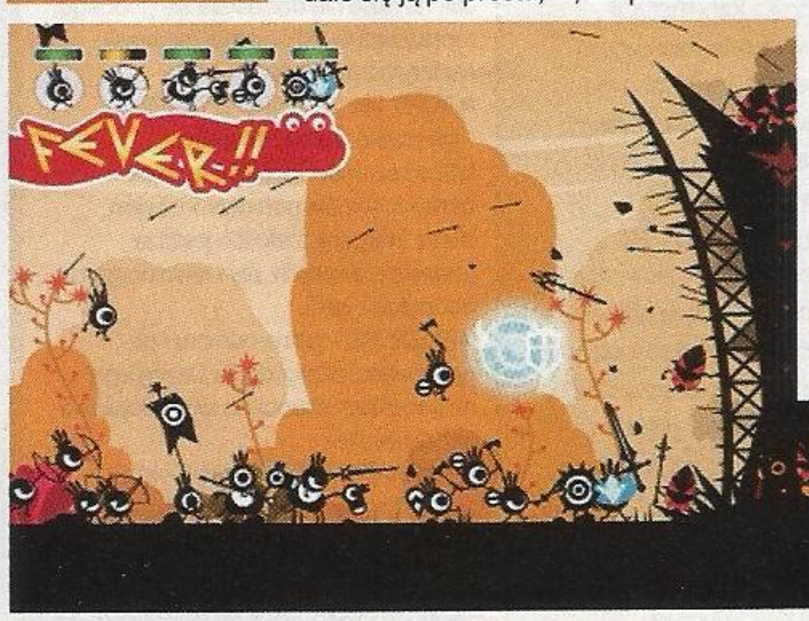
OCENA 7.5/10

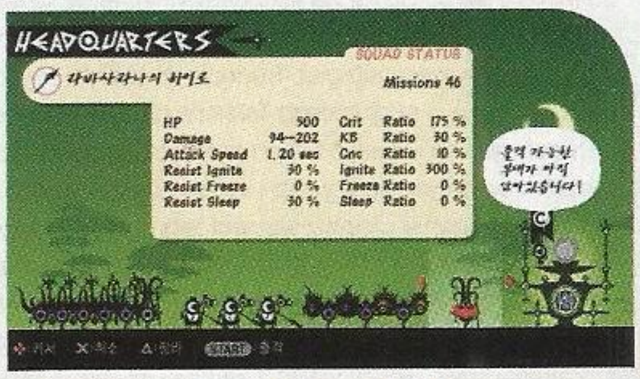
+ BOHATEROWIE, WYKORZYSTANIE STARYCH SAVE'ÓW
- KOSMETYCZNE ZMIANY, DLA NOWYCH – LEVELOWANIE

SPOKOJNA EWOLUCJA BEZ REWOLUCJI

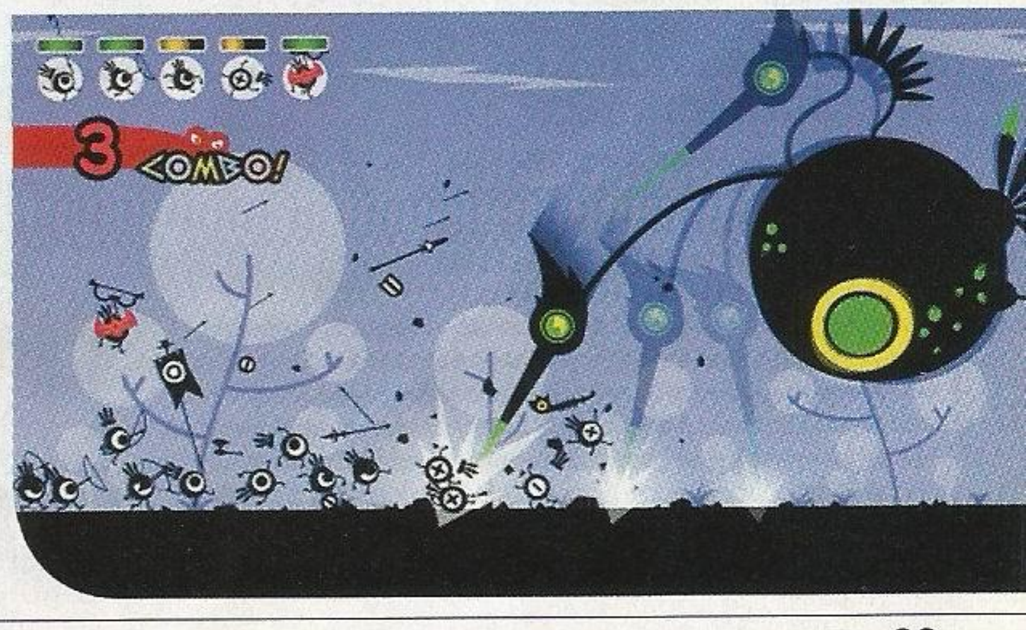
Rytm

PSP nie bez powodu ma „Portable" w nazwie. To konsola przenośna umożliwiająca granie w dowolnym miejscu. Na przykład w zatłoczonym autobusie. Granie w głośnym miejscu publicznym może sprawiać problemy, potrzeba naprawdę dobrych słuchawek, żeby usłyszeć muzykę i skupić się na rytmie. Na szczęście sprytni autorzy zaradzili temu problemowi. W momencie, gdy należy wcisnąć przycisk, na ekranie pojawia się migoczące obramowanie. Potrzeba treningu, żeby grać zwracając na to uwagę, z muzyką jest jednak łatwiej. W każdym razie da się, co pozwala bawić się Pataponami w najgorszych warunkach. A poza tym, to chyba jedyny tytuł na PSP, w który można grać jedną ręką. Jak tu nie zachwycać się pomysłowością Japończyków? Zresztą, któż inny mógłby wymyślić połączenie strategii (zarządzanie armią), jRPG (rozwój postaci) i gry muzycznej?



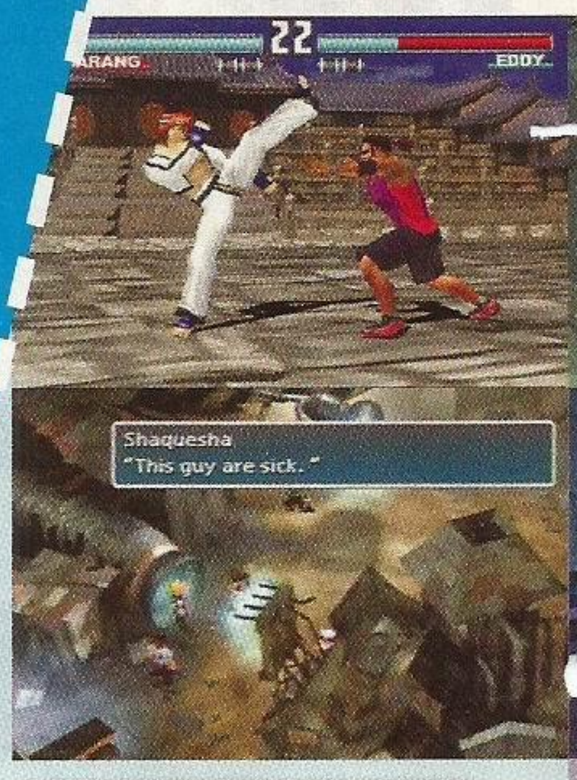


GORĄCZKA Fever włącza się, gdy kilka razy z rzędu gracz właściwie wklepie kombinacje nie popełniając błędu. Patapony wpadają w „berserka" – ich ataki stają się silniejsze, idealne do sklepania bossów.



RETROPLUS

Dobierając materiały do tego wydania Retro Plus zacząłem zastanawiać się dla jakiej części czytelników teksty o starych grach i systemach są miłym przypomnieniem, a ilu z Was dopiero się o nich dowiaduje. Tak naprawdę to niezbyt ważne, bo w tym dziale liczy się nie tylko nostalgia do czasów pacholęcych (choć ma ona swoje znaczenie), lecz także traktowanie gier jako wielkiej całości, bezustannie ewoluującego medium z własną, fascynującą historią, prostymi początkami, wzlotami i upadkami. Myślę, że warto, w ciągłej pogoni za nowościami, tak typowej dla naszej branży, poświęcić chwilę na takie, nieco bardziej globalne spojrzenie. Pamiętajmy wszak stare porzekadło ludowe: „kto zapomina o przeszłości, ten da sobie wcisnąć Chameleon Twist 3 w przyszłości". Czy jakoś tak. EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA



NIE LEKCEWAŻ POTĘGI PLAYSTATION!

Jeśli pamiętasz powyższe hasło, gratuluję. Znaczy to bowiem, że przyszło Ci świadomie dzielić kulę ziemską z jedną z najbardziej udanych i rewolucyjnych maszynek do grania w historii

PSX SONY PLAYSTATION

Dla większości z nas znajomość z Sony Playstation zaczęła się w 1995 roku, kiedy maszyna dotarła do Europy. Jednak historia jej powstania sięga znacznie dalej w przeszłość – do roku 1988, w którym doszło do pamiętnego rozpoczęcia współpracy przez dwóch gigantów branży elektronicznej: Nintendo i Sony. Owocem owej współpracy miała być nakładka do opracowywanej wówczas 16-bitowej konsoli Nintendo, mająca odtwarzać płyty CD z grami, muzyką i danymi. Projekt urządzenia ochrzczono mianem „Super Disc".

Jak doskonale wiecie, wspomniana nakładka nigdy nie ukazała się na rynku, aczkolwiek powstało podobno około 200 prototypowych sztuk, kompatybilnych ze SNESem. Technologia wydawała się bardzo obiecująca, jednak wraz z końcem lat 90. stosunki pomiędzy koncernami zaczęły się psuć. Szefowie Nintendo otwarcie wyrażali niechęć do używania płyt kompaktowych jako nośnika gier (w czym zresztą zachowali żelazną konsekwencję aż do końca XX wieku, podając słuszne zresztą argumenty – długi czas odczytu i małą trwałość płytek). W końcu stało się nieuniknione – Sony i Nintendo rozstały się, zabierając swe technologie ze sobą. W 1990 czterdziestoletni wówczas inżynier, niejaki Ken Kutaragi, stanął na czele zespołu mającego zaimplementować porzuconego Super Disca do zupełnie nowej konsoli. Rozpoczęły się prace nad maszynką, która kilka lat później miała zmienić oblicze gier video.

UWOLNIONA MOC

Fachury z Sony od początku mieli ściśle określoną koncepcję czym ich urządzenie ma być, jakie będą jego mocne strony i w czym przebije konkurencję. Po pierwsze i najważniejsze – dzięki zmodyfikowaniu gotowej już technologii, pewnikiem stało się użycie CD jako podstawowego nośnika danych. To był ważny krok – pomijając wspomniane wcześniej (i ogólnie zresztą znane) wady kompaktów, miały one też niebagatelne zalety, z których najważniejszą była bez wątpienia olbrzymia jak na owe czasy pojemność. Owe 650 mega, które można zapchać grafiką i dźwiękiem, (często bardziej pamięciożernym) stanowiło nie lada postęp w stosunku do nadal powszechnie używanych kartridży. Ale to nie jedyny element stawiający bestię Sony ponad

konkurencją. Drugim było zaprojektowanie bebechów urządzenia pod kątem generowania zaawansowanej grafiki 3D. Dziś, kiedy trzeci wymiar zagościł nawet w produkcjach na komórkę, wydawać się to może niczym specjalnym, ale musimy pamiętać – pierwsza połowa lat 90. to nadal okres dominacji klasycznego 2D. Którego kres przyniosła zresztą, w dużej mierze, właśnie premiera PSX.

System zadebiutował w swej ojczystej Japonii w grudniu 1994, zaś niecały rok później – we wrześniu 1995 – cieszyć się nim mogli gracze z USA i Europy. Co by nie mówić, był to ze wszech miar udany start. Konsolę wyceniono na niespełna 300 dolców, do tego od samego początku zaoferowano zróżnicowany i udany zestaw gier. W pierwszym rzucie znalazły się tak pamiętne tytuły, jak: para mordoklepów Toshinden i Tekken, strzelaniny Warhawk, Twisted Metal i Ace Combat, zaś rolę obowiązkowej wyścigówki pełnił Ridge Racer. W 1995 roku te gry po prostu zrywały beret, czy jakie tam jeszcze części odzienia są w stanie zrywać. Sam pamiętam, że z początku odnosiłem się do 3D raczej sceptycznie, kojarząc je raczej z kanciastymi crapami nieumywającymi się do wycyzelowanej dwuwymiarowej oprawy większości ówczesnych gier. Trudno było jednak ów sceptycyzm zachować po zobaczeniu w akcji takiego Tekkena czy Ridge Racera. Skok jakościowy w kwestii grafiki i dźwięku był po prostu szokujący, i z całą pewnością wytyczył kierunek, w którym twórcy gier i sprzętu do grania podążają do dziś.

Mało kto, łącznie chyba z samymi twórcami, był przygotowany na tak spektakularny sukces PlayStation. Na pewno nie oczekiwała go konkurencja – ponoć opóźnienie premiery Saturna, głównego rywala PSX, spowodowane było m.in. tym, że panowie z Segi po ujrzeniu do czego zdolna jest niepozorna szara maszynka, wpadli w lekką panikę i czym prędzej rzucili się usprawniać własny produkt, dodając choćby koprocesory odpowiedzialne za generowanie zaawansowanego 3D (wedle wstępnych założeń Saturn miał być konsolą przeznaczoną głównie do gier 2D, z którymi zresztą radził sobie dużo lepiej niż konkurent). Rozpoczęła się nowa era.

PODWÓJNIE SZOKUJĄCE

Dual Shock został wydany w maju 1998 roku, wraz z premierą Gran Turismo i na pierwszy rzut oka nie różnił się zbytnio od klasycznego pada do PlayStation. Różnice jednak były. Dwie, acz zasadnicze. Pierwsza – dwie analogowe gały rozpychające się u dołu urządzenia pozwoliły na bardziej swobodne i naturalne poruszanie się w trójwymiarowym środowisku. Druga to oczywiście wibracja, która szybko stała się standardem papugowanym przez konkurencję do dziś. Obie innowacje zostały co prawda zgapione od Nintendo, jednak to właśnie ich twórcze rozwinięcie w produkcie Sony odcisnęło trwały ślad na całej branży. Jak to ładnie podsumował Craig z serwisu Screwattack: „Musiałbyś być idiotą, żeby wypuścić dziś na rynek joypada pozbawionego wibracji." Heh.

PLEJSTACJOWE KLASYKI

■ TEKKEN 3 – powszechnie uznawana za najbardziej udaną odsłona jednej z najpopularniejszych serii bijatyk. Przez długi czas autorzy próbowali zdyskontować jej sukces, ale udało się to poniekąd dopiero przy okazji części piątej.

■ FINAL FANTASY VII – wielki powrót klasycznej serii jRPG w oprawie godnej nowej (wówczas) generacji. Rezultat: miliony sprzedanych egzemplarzy i trwające do dziś uwielbienie rzesz fanów wzdychających do tej czteropłytowej epopei i kolekcjonujących hentaie z jej bohaterami.

■ METAL GEAR SOLID – odpowiednio podgrzewana atmosfera przed wydaniem i unikalna – co by o niej nie mówić – koncepcja rozgrywki (tudzież oglądania) zaowocowała pierwszym spektakularnym sukcesem Hideo Kojimy i początkiem jednej z najpopularniejszych franczyz Sony.

■ WIPEOUT 2097 – wówczas szokujące jakością grafiki i poczuciem pędu futurystyczne wyścigi wspomagane doskonale dobraną ścieżką dźwiękową. Kolejne trafienie dla Sony.

■ CRASH BANDICOOT – nieco dziś podupadła postać tytułowego torbacza, niegdyś promowanego na maskotkę PlayStation. Co prawda nie miał szans w rywalizacji z Mario 64 (tudzież z Nights na Saturna), ale nie zmienia to faktu, że pierwsze trzy części zarządziły niczego sobie.

■ RESIDENT EVIL – początek ciągnącej się do dziś zombiakowej sagi, która doczekała się tak na oko tryliarda sequeli, a także odświeżonej wersji na GCN. W roku 1995 robiła piorunujące wrażenie.

■ GRAN TURISMO – symulacyjne podejście do wyścigów, napakowane furami, trasami i możliwościami tuningu. Jedna z niewielu serii, której twórcom uchodzi na sucho sprzedawanie dema za połowę ceny pełnej gry.

■ TWISTED METAL 2 – nieco już zapomniana samochodowa rozwalanka, miodna i dynamiczna. Jak na razie nie doczekała się godnego reprezentanta na obecnej generacji, ale trzymamy kciuki.

■ TONY HAWK'S PRO SKATER – po rozwleczeniu serii przez bite od sztancy sequele i występy bandy kretynów pod dowództwem Bama Margery, mało kto jeszcze pamięta o prostych, ale i rewolucyjnych początkach serii.

■ MEDIEVIL – pełna humoru i pomysłowości przygoda Sir Danny'ego na konsolach skończyła się zdecydowanie za szybko.

■ VAGRANT STORY – lekko niszowe, acz kultowe jRPG z unikalnym designem i innowacyjnym systemem walki. Aż dziw, że nie przerodziło się w serię.

NIE TAKI ZNOWU SZARAK

Dla wielu era klasycznych konsol do gier skończyła się wraz ze SNESem i faktycznie coś w tym chyba jest. Sukces PlayStation rozpoczął zupełnie nowe czasy dla gier, ich postrzegania jako formy rozrywki, wizerunku w mediach... Amerykanie oczywiście darzyli i nadal darzą stare maszynki Nintendo wielkim sentymentem, jednak to chyba właśnie za sprawą PSX gry video awansowały do rangi zabawy dla każdej grupy wiekowej. Niemała w tym zasługa także przemyślanej polityki wydawniczej i marketingowej Sony (którą dzisiejsza inkarnacja owej firmy mogłaby sobie w końcu przypomnieć). Liberalne podejście do wydawania przez innych wydawców gier na ich maszynę (czyli odwrotnie do takiego np. Nintendo, zawsze trzymające surową pieczę nad wydawanymi na ich system grami) pozwoliło zaistnieć wielu ekipom i szybko zaowocowało prawdziwym zalewem zróżnicowanych tytułów. A to, że produktem ubocznym owej polityki był nieproporcjonalnie duży odsetek gier średniackich bądź po prostu nędznych nie martwiło chyba nikogo – rynek powiększał się wraz z ofertą, a wśród ekstraklasy gier na PSX nie brakowało nigdy wielkich hitów. Na pewno nie zaszkodziła też przemyślana kampania promocyjna, która za swój target obrała już nie nastolatków, ale przede wszystkim w odbiorcę dojrzałego, poszukującego rozrywki na najwyższym poziomie.

Sony nie pozwalało sobie na obrośnięcie w piórka i stagnację, cały czas poszukując nowych pomysłów i innowacyjnych rozwiązań (także u konkurencji). Pojawiło się kilka wersji samej konsoli, w tym legendarne Net Yaroze (czarna konsola wyposażona w narzędzia do tworzenia gier – bardzo ograniczone oczywiście). Z okazji zapowiedzi przejścia na emeryturę konsola otrzymała prezent w postaci mniejszej, zgrabniejszej wersji – PS one. Żeby było śmieszniej, poddana liftingowi „jedynka" szybko wspięła się na szczyty list sprzedaży, przebijając także swą następczynię, PS2. Ta wersja miała także usprawnione zabezpieczenia przeciw modowaniu, czyli przerabianiu jej tak, aby mogła czytać pirackie płyty. To zresztą kolejny ciekawy aspekt żywota pierwszego PlayStation – piractwo było w przypadku tej platformy niezwykle łatwe i szybko rozwinęło się na olbrzymią skalę. Niektórzy po dziś dzień twierdzą, że brak zaawansowanych zabezpieczeń antypirackich w pierwszych modelach Plejaka był świadomym ruchem Sony w celu zapewnienia sobie odpowiednio dużej bazy użytkowników (co w przyszłości miałoby zapewne pokryć z nawiązką wcześniejsze straty wynikające z działalności piratów). Czy tak było w rzeczywistości? Nie wiem. Wiem natomiast, że był to jeden z głównych powodów olbrzymiej popularności szaraka w naszym pięknym kraju, może więc jest w tej teorii spiskowej ziarno prawdy...

PlayStation cieszyło się jednym z najdłuższych żywotów w historii maszyn do grania – ostatnia konsola zeszła z taśmy produkcyjnej w marcu 2006, zaś ostatnia gra ukazała się we wrześniu tego samego roku. Jedenaście lat to prawdziwy szmat czasu w tej branży i trzeba przyznać, że szara babcia dożyła swoich dni z klasą, odprawiona z honorami i uznaniem jej wielkich zasług. //**DrMax**

EMULACJA

SUBTELNA SZTUKA UDAWANIA

Tym razem chcielibyśmy Wam zaproponować coś odmiennego od opisu emuhistorii PlayStation. Mianowicie, postanowiliśmy przeanalizować sytuację GameBoya Advance, bezsprzecznie najpopularniejszego systemu przenośnego z punktu widzenia fanów emulacji.

Emulacją GameBoy Advance zajmowała się zapewne spora część z Was. Niektórzy bawili się nią mając jeszcze wolne modemy telefoniczne, tracąc w ten sposób niekiedy całe kieszonkowe. Nie do końca legalna zabawa smakowała wtedy podwójnie – nie dość, że robiliśmy coś, co do końca dozwolone nie jest, to jeszcze na możliwość rozpoczęcia akcji musieliśmy poczekać i się wycierpieć. Wtedy też wielką popularność zaczęły zdobywać serwisy emulacyjne oferujące pobieranie plików, oraz strony mające w asortymencie sprzedaż płyt wypchanych po brzegi romami (nie mniejszością etniczną, a plikami z poszczególnymi grami). Kupowałeś takie ustrojstwo za 20, 30, 40 złotych i grałeś do upadłego, męcząc Mario, Linka, czy Samus Aran do późnych godzin nocnych. Były to czasy, które dzisiejsi dwudziestolatkowie wspominają z rozrzewnieniem. Niemal jak trzydziesto- i czterdziestolatkowie początkowe etapy rozwoju sceny emu. Nie moglibyśmy jednak popaść w tak sentymentalny nastrój, gdyby nie wcześniejsze działania programistów, którzy podjęli się próby zaprojektowania emulatorów mogących imitować GBA na ekranach naszych domowych komputerów. Początki, jak to zazwyczaj bywa, nie były różowe.

GBA z racji faktu, że było maszyną 32-bitową wymagało od komputerów stosunkowo dużej mocy. Poważne granie zaczynało się, gdy dysponowaliśmy co najmniej Pentium III 500 MHz, a i to tylko w przypadku najlepiej zoptymalizowanych emulatorów pokroju VisualBoy Advance oraz No$GBA. Obecnie wartości te wydają się śmieszne, lecz w pierwszych latach bieżącej dekady zestaw komputerowy z takim procesorem mógł pozwolić nam na całkiem sporo. Stawiało to pewne wyzwania przed programistami, którzy obrali sobie za cel zemulowanie przenośnej konsoli Nintendo. A trzeba zauważyć, że w kilku przypadkach rozpoczęli oni swoje działania jeszcze w 2001 roku, czyli okresie światowego debiutu GBA. Japońska premiera odbyła się przecież w marcu, europejska w czerwcu, a już pod koniec roku fani emulacji mogli podziwiać zupełnie świeże produkcje na monitorach swoich PC. Był to wówczas ewenement, który w znacznym stopniu przyczynił się do faktu, iż emulacja GBA zdobyła tak wielki rozgłos i przyciągnęła do zjawiska ogromną rzeszę młodych fanów.

Jednym z programów, które w największym stopniu wpłynęły na rozwój tematu emulacji GBA, był VisualBoy Advance, stworzony pierwotnie przez programistę ukrywającego się pod pseudonimem The Forgotten, a następnie rozwijanym przez VBA Team. VBA był zdecydowanie najpopularniejszym emulatorem konsoli GameBoy Advance. Korzystali z niego dosłownie wszyscy miłośnicy tej formy rozrywki. Głównymi jego atutami była oczywiście prostota oraz przejrzystość, które w późniejszym czasie stały się swoistym standardem przyjętym również przez innych autorów. Program obsługiwał system stanów gry, zapewniał wsparcie dla gamepadów, umożliwiał dosyć poważną ingerencję w poprawienie oprawy graficznej i jakości emitowanego dźwięku oraz aktywację różnego rodzaju kodów do gier. Kilka funkcji było przeznaczonych dla osób pragnących wyciągnąć z zabawy nieco więcej (robienie screenów, nagrywanie dźwięku), inne z kolei były przeznaczone dla koderów zajmujących się tworzeniem homebrew, czyli programów domowej roboty. VBA obsługiwał bez żadnych problemów ponad 2800 plików z grami GBA (zwanych romami). Zapewniał sprawne czytanie zipów, więc uruchomienie gry sprowadzało się tak naprawdę do ściągnięcia pliku oraz automatycznego uruchomienia. Praktycznie nikt nie miał z tym problemów. Oprócz tego przy jego pomocy mogliśmy także zagrać w gry wydane oryginalnie na starsze modele GameBoya – w tym Mono i Color. Zwiększało to żywotność emulatora i popularność.

W pewnym okresie – na przełomie 2002 i 2003 roku – jak grzyby po deszczu wyrosły dziesiątki stron internetowych oferujących możliwość zaopatrzenia się w świeże, wypuszczone dosłownie kilka minut wcześniej romy z grami. Szaleństwo trwało... Zakończyło je oczywiście powolne umieranie GameBoy Advance, wypieranego przez wydane w 2004 roku Nintendo DS. W efekcie ostatnia oficjalna wersja VBA pochodzi z maja 2004 roku i nosi oznaczenie 1.7.2. Istnieje co prawda nieco nowsza beta edycji 1.8.0, lecz nie stanowi ona szczególnie sporego kroku naprzód, a jedynie łączy w sobie kilka mniej istotnych zmian wdrożonych po udostępnieniu źródeł VBA. W emulację GBA mogą się także bawić posiadacze Pocket PC, Nintendo Wii, a także nieliczni właściciele GameParka 32. Wszystko dzięki dedykowanym im wersjom emulatorów, w tym najliczniej występującego VBA.

Inne warte polecenia emulatory GBA:

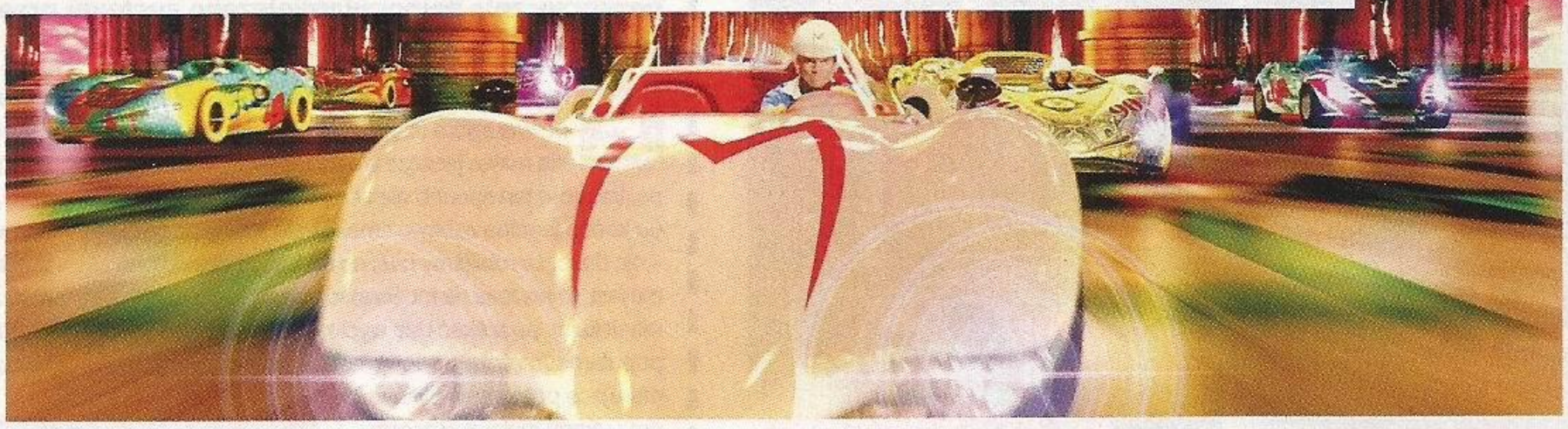
■ **No$GBA** – świetny emulator autorstwa Martina Kortha, nad którym prace rozpoczęto jeszcze w 2001 roku. Początkowo można go było jedynie kupić (za 15 dolarów amerykańskich), lecz w związku z narastającymi działaniami piratów twórca zdecydował się także na publikację darmowej wersji pozbawionej kilku funkcji istotnych z punktu widzenia programistów. W 2006 roku Nocash GameBoy Advance – tak brzmi oficjalne rozwinięcie skrótu – został rozbudowany o emulację Nintendo DS i, trzeba przyznać, radził sobie z nią naprawdę nieźle. Od ponad roku autor nie daje znaku życia, więc projekt uznano za martwy. Ostatnia dostępna wersja nosi oznaczenie 2.6a.

■ **BoycottAdvance** – program miał swoje pięć minut, lecz w związku z niewielkim wsparciem w późniejszym okresie życia oraz dostępnością kilku lepszych emulatorów, niemal zupełnie o nim zapomniano. Fajne jest to, że w internecie można znaleźć wersję napisaną w języku Java, uzupełnioną o zestaw homebrew. Znajdziecie ją pod adresem: http://baonline.emuunlim.com

■ **RascalBoy Advance** – ostatnia wersja tego emu pochodzi z czerwca 2006 roku. Niby nigdy nie cieszył się on większą popularnością, lecz sam znałem kilka osób, którego wolały korzystać właśnie z niego. Coś tam w nim więc było. Istotne jest to, że program obsługiwał nakładki językowe, więc czuliśmy się w nim, jak w domu. Wiele osób wykorzystywało go, jako zamiennika dla VBA. Jego największym problemem były dosyć spore wymagania sprzętowe, dziś już co najwyżej śmieszne. //**jiker**

SZYBKO, SZYBCIEJ, NAJDZIWNIEJ

CZYLI 10 NAJCIEKAWSZYCH SPEEDRUNÓW



Dlaczego kończymy gry? To tylko z pozoru banalne pytanie. Większość powie zapewne, że dlatego, że dobrze się przy nich bawi. Co poniektórzy – że chcą poznać zakończenie. Zazwyczaj jednak, kiedy gra jest pod jakimś względem niedopracowana, frustrująca czy po prostu kiepska, zdecydowana większość nie czuje potrzeby marnowania na nią czasu i po prostu odkłada joypada. Ale nie wszyscy. Zawsze bowiem znajdzie się kilku szaleńców, którzy grę przechodzą po prostu, aby ją „zaliczyć". To taki typ żołnierza, który przyozdabia kolbę karabinu kolejnym nacięciem, z każdym zabitym nieprzyjacielem. Wbrew pozorom, nie dążę do elaboratu na temat xboxowych achievementów, choć zjawisko na pewno jest zbliżone. Nie, moi drodzy, dziś będzie o narzucaniu samemu sobie wymagań „jak dobry chcę być w te klocki", ciągłym monitorowaniu i polepszaniu swych umiejętności.

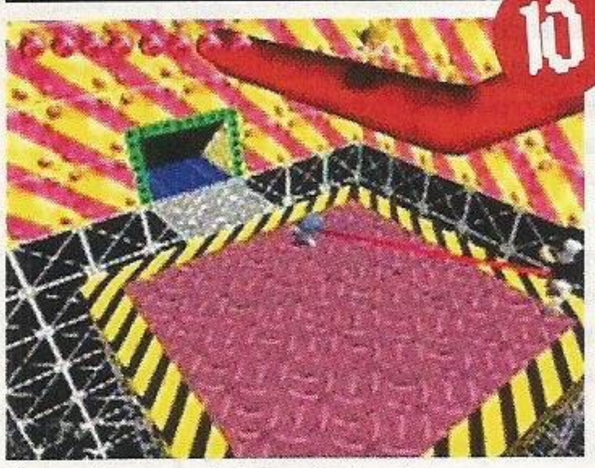
Przychodzi bowiem moment, w którym sam fakt ukończenia kolejnego tytułu (kolejne nacięcie na kolbie) przestaje wystarczać, a wtedy pozostaje tylko mnożyć utrudnienia... Ukończyć na wyższym stopniu trudności, ukończyć z idealnym wynikiem, ukończyć bez używania danego typu broni, w końcu zaś – no jasne – ukończyć jak najszybciej! W ten sposób dany wynik można śrubować potencjalnie bez końca. Zawsze można przecież poprawić swój najlepszy wynik jeszcze o parę sekund. Z takiego zapewne nastawienia zrodziło się zjawisko tzw. „speedrunów", czyli właśnie jak najszybszego przechodzenia gier, od lat zrzeszające dziesiątki szaleńców ogrywających różne, często przedpotopowe tytuły do nieprzytomności, ucząc się ich niemal na pamięć, a w końcu – chełpiących się swymi wynikami w sieci. Niełatwo w tym środowisku zaistnieć, speedruny to nie zabawa dla niedzielnych graczy. Liczy się przekrojowa znajomość przechodzonej gry, nieludzki refleks, a nierzadko także łut szczęścia – nic dziwnego, że cała zabawa stała się już niemal dyscypliną sportową.

Speedrunów, prezentujących nierzadko szokujące czasy przejścia pozornie wcale niekrótkich gier wala się po sieci sporo, dlatego nie jest łatwo wybrać z nich tylko dziesięć. Tym niemniej, przed Wami lista najciekawszych, z jakiegoś powodu wyróżniających się (acz niekoniecznie najszybszych!) zapisów przejścia

CHAMELEON TWIST

GRACZ: David „marshmallow" Gibbons

10



Zaszczytne, zamykające stawkę miejsce przypada w udziale przejściu pamiętnego koszmarka z N64 w czternaście minut i czterdzieści sekund. Szacunek budzi już sam poziom determinacji i samokontroli potrzebnych do wymasterowania tego crapu – w końcu musiało to zająć przynajmniej kilka godzin, a jak wiadomo śmiertelna dawka Chameleon Twist wedle norm unijnych waha się w okolicach kwadransa. Sam twardziel David tak mówi o swym podejściu: „Dajcie mi trochę czasu, a pocisnę speedruna w dowolnej wskazanej grze. Jeśli uznam że jest za słaba, by męczyć się z jej masterowaniem, po prostu przypomnijcie mi Chameleon Twist".

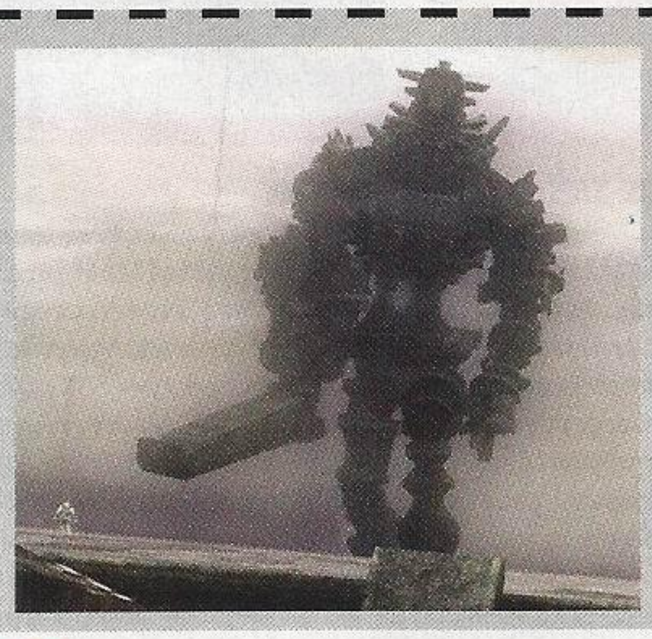
Notabene: Pan Gibbons odpowiedzialny jest także za nagranie przejścia „Chłameleona" z wynikiem 100%, co zajęło mu równo 43 minuty. Jaja ze stali.

SHADOW OF THE COLOSSUS

GRACZ: Jarrod Mitchell

09

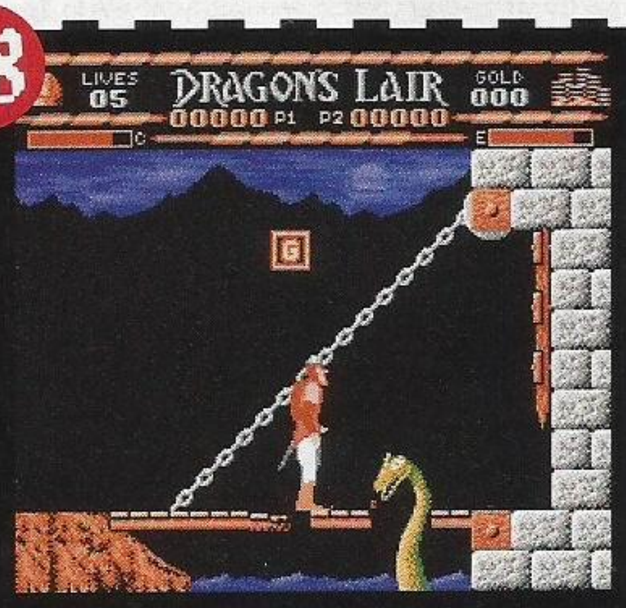
A raczej nie tyle przejście całej gry, co zapis pokonania szesnastego kolosa – strzelistego Malusa. Jarrod idealnie rozpracował zarówno zachowanie olbrzyma, jak i silnik gry. Dzięki temu mógł zastosować dość ekstremalny „skrót" – strzeliwszy z łuku w ramię kolosa poczekał, aż ogromna ręka zniży się do jego poziomu, po czym wskoczył na nią. Wystarczył jeszcze skok w momencie, gdy gigant unosił kończynę, a fizyka gry zrobiła resztę, wybijając bohatera niczym z katapulty i pozwalając mu wylądować o rzut beretem od „punktu dźgalnego". Szybko i efektownie. Cała akcja trwa poniżej dwóch minut, nic więc dziwnego, że pełen speedrun gry zajął Jarrodowi godzinę i czterdzieści dwie minuty.



DRAGON'S LAIR

GRACZ: Joakim „Wizphix" Mäkipää

08



A to już do bólu klasyczny speedrun. Żadnych sztuczek, wykorzystywania usterek i innych kombinacji – po prostu zręczność i doskonała znajomość gry. Speedruna wyróżnia nie tylko świetny czas (niecałe siedem minut), ale też sam dobór tytułu. Dragon's Lair na NESa (nie mylić z „interaktywnym filmem animowanym" pod tym samym tytułem na automaty i PC) to jedna z najbardziej frustrujących, nieuczciwie trudnych platformówek wszech czasów. Tu nie ma miejsca na błąd. Ciekawostka – warto porównać speedruna z odcinkiem Angry Video Game Nerda poświęconym Dragon's Lair właśnie. Niezły kontrast, biorąc pod uwagę, że Nerd nie zdołał wyjść daleko poza pierwszy ekran gry. Na jego usprawiedliwienie działa fakt, że amerykańska wersja Smoczej Jamy była dużo wolniejsza i ogólnie bardziej upierdliwa niż europejska (na której dokonano tego speedruna).

Super Mario Bros 3

GRACZ: Morimoto

07

Speedrun umieszczony na liście ze względu na swą wartość historyczną – kiedy bowiem pojawił się w sieci kilka lat temu, po prostu pozamiatał podłogę konkurentami. Klasyczna, długaśna i bardzo rozbudowana platformówka pobita w jedenaście minut i cztery sekundy! Oczywiście Morimoto nie przeszedł w tym czasie wszystkich poziomów, tylko wykorzystał możliwość przeniesienia się od razu z pierwszego do ostatniego (ósmego) świata poprzez podwójne użycie magicznego fletu. Tym niemniej, finezja z jaką pokonywane są ostatnie poziomy robi niesamowite wrażenie. Niestety, wkrótce po ukazaniu się filmiku, okazało się, że to tzw. TAS (Tool Assisted Speedrun – w środowisku tak nazywa się speedruny wykonane przy pomocy dodatkowego, ułatwiającego oprogramowania, jak emulatory, save'y, spowalniacze itp.), co mocno osłabiło urok tego spektakularnego przejścia i z lekka skompromitowało twórcę. Tym niemniej rzecz nadal warta sprawdzenia, choć od tamtego czasu pojawiły się lepsze czasy – obecnie najlepszy to bodaj 00:11:01.

JAGGED ALLIANCE 2

06

GRACZ: Janis „Pendrokar" Lukss

O to miejsce rywalizowało kilka ekstremalnie szybkich przejść gier na PC, znanych z tego, że potrafią zapewnić długie godziny grania. Ostatecznie musiałem wybrać m.in. pomiędzy ukończeniem Fallouta (w 9 minut), Diablo (6 minut, tym weselej, że obecny rekord należy do Polaka) czy S.T.A.L.K.E.R. (dość oszałamiające jak na tę grę 17 minut). Ostatecznie stanęło na klasycznej, do dziś niezwykle popularnej w pewnych kręgach mieszance gry taktycznej i RPG-a. Sam pomysł by speedrunować tak obszerną grę, w dodatku będącą po części turową strategią, jest tak uroczo zawadiacki, że z miejsca zasługuje na miejsce na liście. Nawet jeśli speedrun polega na przebiegnięciu obrzeżami poszczególnych obszarów, a w dodatku jednym najemnikiem, do kluczowego sektora na mapie i szybkim (w sumie 7 minut i 32 sekundy) kropnięciu złej pani dyktator. Aha, speedrun wykonany na poziomie trudności "expert". Oczywiście.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

04

GRACZ: Lloyd „Manocheese" Palmer

W porównaniu z pozostałymi pozycjami na tej liście, trwający dwie i pół godziny (02:26:56) i raczej mało dynamiczny „speedrun" kultowej Zeldy na N64 może wydawać się niespecjalnie efektowny. Tym niemniej, warto go zobaczyć, bo stanowi jeden z lepszych przykładów praktycznego zastosowania „łamania sekwencji". Technika ta nazwana została przy okazji speedrunowania Super Metroida na SNESie, i znajduje zastosowanie głównie przy przechodzeniu gier w jakimś stopniu nieliniowych. W skrócie, oznacza to po prostu wykorzystywanie niedoróbek technicznych danego tytułu (w przypadku Metroida był to łatwy do oszukania system kolizji obiektów) w celu robienia rzeczy nieprzewidzianych przez autorów. W Okarynie Czasu oznaczało to przede wszystkim omijanie pokaźnych fragmentów gry i szukanie alternatywnych sposobów dostania się w niedostępne w danym momencie rozgrywki miejsca. Relatywnie powolny, ale dogłębnie przemyślany i precyzyjnie zaplanowany run.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

05

GRACZ: Jason Hochreiter

Zapis przejścia trybu Boss Rush, który kładzie zdecydowany nacisk na człon „speed" w słowie „speedrun". Minuta i dwadzieścia jeden sekund wystarczyła Jasonowi, by rozpykać wszystkich, rzucanych kolejno przez grę bossów. Całość zaś wygląda na tyle oszałamiająco, że momentami trudno się zorientować, co się właściwie dzieje – zwłaszcza przy trwających ułamki sekund wizytach w menu inwentarza. Poza tym widać tylko sunącą w prawo postać, zatrzymującą się na góra sekundę, by zmasakrować kolejnych zakapiorów i imponujące efekty działania czarów. Fachowa robota godna peanów.

CONTRA III: ALIEN WARS

GRACZ: Tatsuhiko

03

Czasami szybkość nie wystarczy. Czasem w imię bardziej szpanerskiego speedruna wypada dodatkowo utrudnić sobie życie. Co też uczynił niejaki Tatsuhiko, pokonując kultową strzelankę na SNESa, trzecią część Contry, w której – jak wiadomo – przelatujących koło ucha kul „jak mrówków", bez oddania bodaj jednego strzału do przeciwnika (pomijając bossów oczywiście). O ile samo pokonanie owej, niełatwej wszak, gry w czasie poniżej piętnastu minut budzi szacunek, o tyle ów „pacyfistyczny" styl gry potęguje respekt do sześcianu.

ELDER SCROLLS: MORROWIND

02

GRACZ: Vladimir Semenov

Z czego słyną produkcje Bethesdy z serii Elder Scrolls? Przede wszystkim – z olbrzymich terenów, po których gracze błądzą czasem po kilka miesięcy, zanim w ogóle napatoczą się na kolejnego questa popychającego do przodu główny wątek zbliżając się tym samym do ukończenia gry. Morrowind nie jest pod tym względem wyjątkiem – znałem ludzi, którzy potrafili grać w niego ponad rok zanim w ogóle pomyśleli o doprowadzeniu sprawy do końca. A ile zajęło to profesjonalnemu speedrunnerowi? Dokładnie siedem i pół minuty. Tak, „minuty", nie „godziny" – facet przeleciał przez jednego z dłuższych RPG-ów w parę minut, od kreacji postaci do zaciukania końcowego bossa. Spoko, ot – wrzucamy makaron do gotującej się wody, przechodzimy Morrowinda, i ze spokojem odlewamy pokarm na sito. Oczywiście, jak możecie przypuszczać, rozgrywka nie ma wiele wspólnego ze standardem – Semenov bezlitośnie wykorzystuje wszelkie kruczki i sztuczki na jakie pozwala gra, polegając zwłaszcza na ciągłym wykorzystaniu magicznych zwojów podbijających statystyki, dających przyspieszenie lub możliwość latania. Dlatego też nagranie wygląda momentami dość głupkowato – fajnie wypada w tym kontekście tekst rzucany pod adresem postaci gracza przez bossa: „What a fool!" Tym niemniej, szacun należy się za samozaparcie – samo poznanie gry w takim stopniu i zaplanowanie trasy tego speedruna musiało kosztować Vladimira sporo czasu i wysiłku.

MEGA MAN X / MEGA MAN X2

01

GRACZ: DeHackEd.

Zapewne zastanawiacie się czemu pierwsze miejsce na liście zajmują ex equo dwie gry z serii przygód niebieskiego ludzika. To prawda – pozornie oba speedruny nie wyróżniają się niczym specjalnym. Ot, szybkie i kompetentne przechodzenie kolejnych poziomów, może tylko czasami postać wykonuje nadprogramowe skoki albo dziwnie się porusza. Dlaczego tak się dzieje? Bo oba speedruny zostały wykonane JEDNOCZEŚNIE. Tak, facet znalazł sposób obsłużenia naraz obu gier za pomocą jednego kontrolera. Oglądane na podzielonym ekranie, oba nagrania robią rewelacyjne wrażenie – bohater w obu grach wykonuje identyczne ruchy. Czasami siłą rzeczy zdarzają się drobne potknięcia – postać w jednej z gier maszeruje przez chwilę z twarzą w ścianie, albo bezsensownie skacze po płaskim terenie – wszystko to jednak tłumaczy sama koncepcja. Przecież trzeba czasem przenieść uwagę na jednego z dwóch Mega Manów. Jedyne, co psuje ten świetny pomysł, to fakt, że nie został on z przyczyn technicznych wykonany na oryginalnym SNESie, tylko na tegoż emulatorze hulającym na PC. Tym niemniej, rzecz ze wszech miar warta obejrzenia.

POINT & CLICK FOREVER!

PODZIEMNY RENESANS GIER PRZYGODOWYCH

Klasyczne przygodówki od dawna gryzą ziemię – co do tego nie ma wątpliwości. Od czasu do czasu pojawiają się co prawda pojedyncze okazy tego niegdyś dumnego gatunku, ale to raczej drgawki pośmiertne niż powrót w chwale. Kiedyś jednak nie dało się otworzyć czasopisma o grach bez napatoczenia się na opis przejścia przynajmniej kilku klikadeł.

Oczywiście nie było tak pięknie, jak to niektórzy relacjonują – jak to bywa w każdym innym gatunku, większość z pierdyliardów wydawanych przygodówek nie reprezentowała – eufemistycznie rzecz ujmując – ekstraklasy wirtualnej rozrywki. Sam gatunek zaś, poza niebagatelnymi zaletami (z których największą było skupienie się w niemal stu procentach na próbie opowiedzenia ciekawej historii) obciążony był także wieloma ograniczeniami, które w końcu doprowadziły do jego upadku. Jednak te kilkanaście absolutnych perełek zostało z wiernymi fanami gatunku na zawsze. Wielu z nich, wychowanych na przygodach Guybrusha Threepwooda czy Larry'ego Laffera, zwyczajnie za owymi czasami tęskni. Niektórych zaś owa tęsknota popycha do działania.

Chcielibyście zagrać w kolejną część klasycznej Monkey Island? Broken Sword? Indiana Jones and the Fate of Atlantis? Zack McKracken? Space Quest? Wierzcie lub nie, ale dzięki wysiłkom bandy zapaleńców, którzy postanowili przekuć nostalgię w kod i grafikę, wszystkie te tytuły znajdowały lub znajdują się w fazie produkcji. Niektóre zaś ujrzały nawet światło dzienne. Ale po kolei...

Jednymi z pierwszych maniaków tworzących nieoficjalne kontynuacje ulubionych serii była ekipa (a właściwie jeden facet takową udający) Scurvyliver Entertainment, odpowiedzialna za Fate of Monkey Island – historię poboczną ze świata Małpiej Wyspy, w której gracz wciela się w postać małpy, której zadaniem jest udaremnić plan złego LeChucka, chcącego zniewolić jego pobratymców. Dwuwymiarowa grafika, klasyczna klikano-główkowana rozgrywka i gościnne występy kilku znanych i lubianych postaci, z Guybrushem na czele – wszystko to uczyniło tę niezależną produkcję z – nie ukrywając – nie najlepszą oprawą, sporą gratką dla fanów i szybko zaowocowało rozpoczęciem prac nad sequelem. Niezależnie opracowany był także inny projekt – Legends of LeChuck, niestety ostatecznie porzucony przez twórcę po wypuszczeniu grywalnego dema.

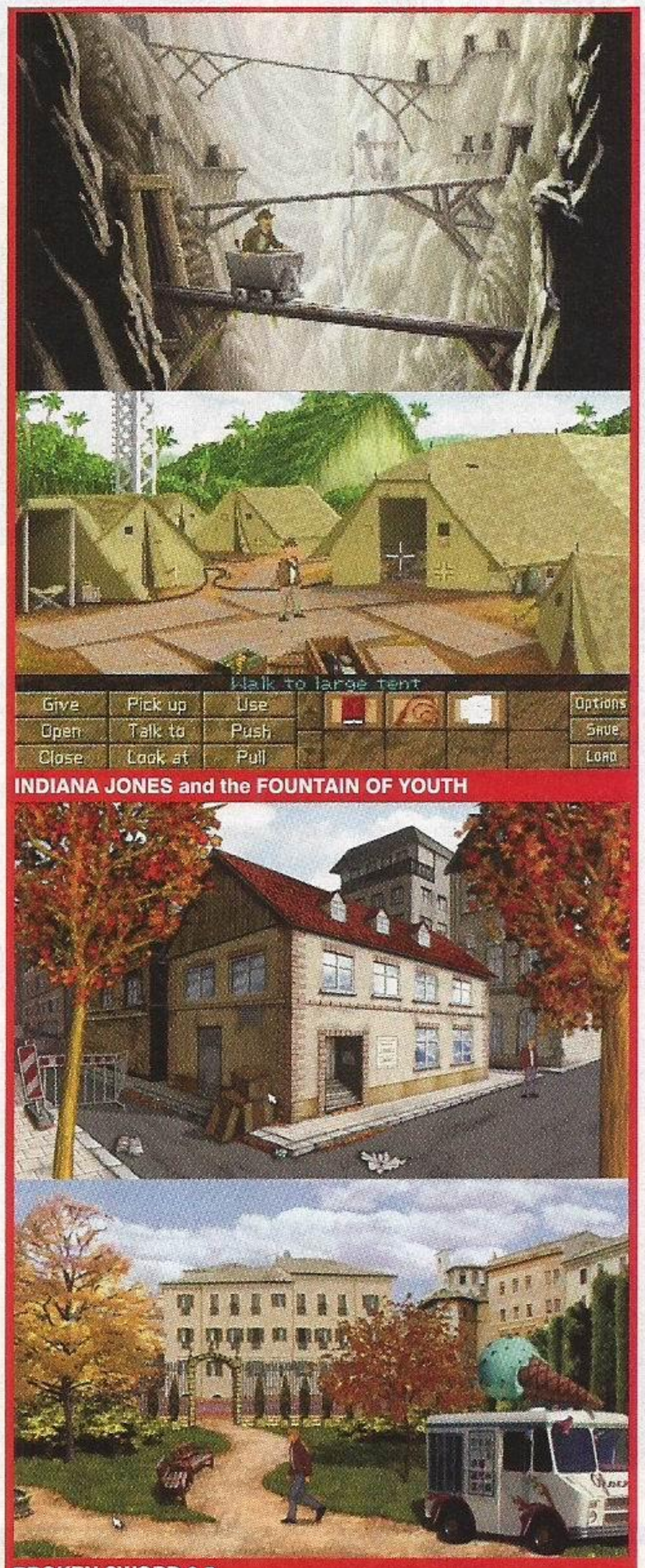
Myślicie, że to odosobnione przypadki? Bynajmniej. Dalej mamy grupę Sierra Sequels i ich projekty: Freddy Pharkas 2: A Fistful of Cents czy Laura Bow 3: The Manhattan Murders, MasterFX Games z ichnim Maniac Mansion 3: Rebirth of the Purple Tentacle, a w mniej lub bardziej zaawansowanych planach były także kontynuacje Space Quest, Zak McKracken, Full Throttle czy klasycznej dwuwymiarowej wersji Sama i Maxa. Z biegiem lat i coraz potężniejszymi narzędziami twórczymi dostępnymi dla zwykłych śmiertelników, pojawiły się coraz bardziej imponujące projekty, z których trzy zdecydowanie się wyróżniają.

Indiana Jones & the Fountain of Youth to prequel kultowego Fate of Atlantis, wykonany w klasycznym stylu, ze staroszkolnym interfejsem, powalającą rozdzielczością 320x200 i ścieżką dźwiękową w MIDI. Do tego oczywiście nie-do-końca-liniowy scenariusz utrzymany w duchu starych przygód doktora Jonesa, łącznie z wstawkami zręcznościowymi i tradycyjnym systemem punktacji. Demo IJ&TFOY zostało wypuszczone w 2006 roku i spotkało się z ciepłym przyjęciem graczy i prasy – pochlebne opinie opublikowały m.in. PC Gamer i PC Zone.

Broken Sword 2.5 to z kolei produkt zrodzony z niechęci do porzucenia przez twórców tej zasłużonej serii tradycyjnej dwuwymiarowej rozgrywki na rzecz pełnego 3D i kulawego action-adventure. BS2.5 to powrót do klasycznej formuły, i to przygotowany z rozmachem – oprócz narysowania sporej ilości nowych plansz, autorzy pokusili się o pełny dubbing! Co prawda na razie tylko niemieckojęzyczny, ale prace nad mniej barbarzyńską wersją angielską idą ponoć pełną parą. Co ciekawe, bardzo mało brakowało, aby w rolę George'a Stobarta wcielił się ten sam aktor, który odgrywał go we wszystkich oficjalnych odsłonach gry. Niestety, ostatecznie współpraca nie wypaliła. Wielka szkoda. Momentami oczywiście w grze wychodzą ograniczenia finansowo-techniczne, tym niemniej jednak wysiłek włożony w tworzenie tej produkcji budzi szacunek. Tym bardziej, że w przeciwieństwie do wielu mniej ambitnych projektów, niniejsza gra została ukończona i możecie relatywnie łatwo wygrzebać ją z czeluści internetu. Za darmo oczywiście, co jest zresztą stałą i niebagatelną zaletą fanowskich gier – są to produkcje non-profit, tworzone z czystej pasji. Dodatkowym powodem takiego stanu rzeczy jest drobny fakt nieposiadania przez domorosłych programistów praw autorskich do tytułów, przy których grzebią. Na szczęście, przynajmniej na razie firmy takie, jak LucasArts i Sierra nie wyraziły chęci pogonienia fanów-twórców, zapewne wychodząc ze słusznego założenia, że podobne działania to raczej dobra promocja i zarazem hołd dla ich twórczości. Albo po prostu nikt im jeszcze o tym zjawisku nie doniósł.

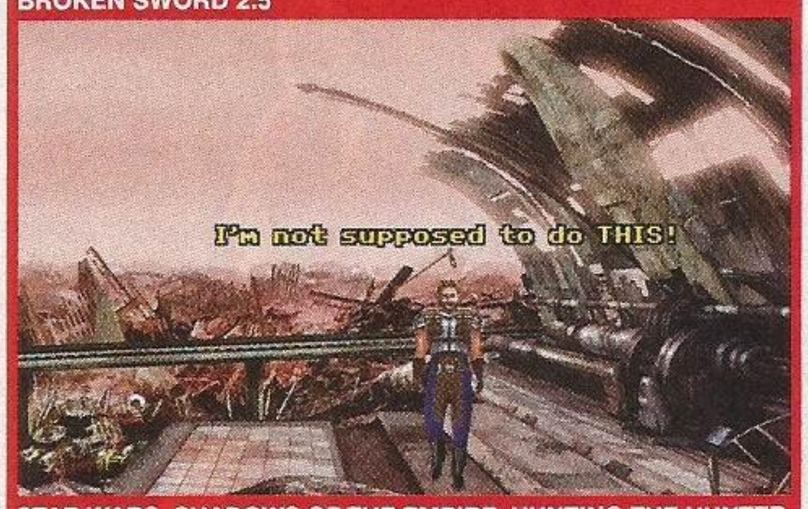
Tak czy inaczej, ostatnim i bez wątpienia najbardziej ambitnym z opisanych tu projektów jest Star Wars – Shadows of the Empire: Hunting the Hunter, czyli klasyczny point & click w wydaniu gwiezdnowojennym opracowywany przez grupę Death Star Games. Nawiązująca do wydarzeń znanych z klasycznej trylogii Timothy'ego Zahna, z dodatkiem pocieszonego poczucia humoru, historia ma wrzucić gracza m.in. w skórzane trzewiki Dasha Rendara, najemnika i zioma Hana Solo, znanego choćby z gry SotE na N64 (acz w demie wcielamy się w samego Łukasza Niebołaza). Oprawa gry robi bardzo miłe wrażenie – pieczołowicie polepione tła i postacie... W latach 90. gra spokojnie mogłaby uchodzić za oficjalny produkt Lucasa. W założeniach autorów ma to być produkcja epizodyczna, z kolejnymi odcinkami wrzucanymi co parę miesięcy do sieci.

Najgorszy – a dla niektórych być może najbardziej urokliwy – w chałupniczo tworzonych grach jest ciągły brak pewności czy i kiedy dana produkcja się ukaże. Niestety, trzeba przyjąć do wiadomości, że większość twórców nie zarabia na owych, nierzadko kosztujących sporo czasu i kasy produktach ani grosza i siedzą nad nimi w pocie czoła z czystej pasji lub ewentualnie iluzorycznej obietnicy wątpliwej sławy i uznania w hermetycznym środowisku fanów. Serdecznie zachęcam do zapoznania się z owocami ich pracy. Wypada się cieszyć, że gracze potrafią wykazać inicjatywę i samodzielnie zagospodarować niszę, którą mainstreamowi twórcy mają głęboko w tyle. No... Przynajmniej nie przeszkadzają. ■



INDIANA JONES and the FOUNTAIN OF YOUTH

BROKEN SWORD 2.5



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE: HUNTING THE HUNTER

OPERATION FLASHPOINT (& CLICK)

Także w nieprzebranej masie zalewających internet gier flashowych odnaleźć można odniesienia do klasyki przygodówek. Z racji samej idei flashówek (nieskomplikowanej rozrywki serwowanej w małych porcjach, np. za pośrednictwem roboczego komputera, kiedy szef akurat nie patrzy), występujące wśród nich gry przygodowe nie są zazwyczaj przesadnie rozbudowane i jeśli dostarczają ponad godzinę rozrywki – to już nieźle. Wśród setek niewartych uwagi produkcji natrafić można jednak na kilka intrygujących tytułów. Trafiają się nieoficjalne kontynuacje klasyków (np. prequel Leisure Suit Larry ukazujący studenckie lata podrywacza – nieudacznika), gry w jakiś sposób do nich nawiązujące (Dirty Split, z nawiązaniami do starych przygodówek LucasArts pojawiającymi się w dialogach) albo po prostu tytuły opierające się na tych samych, główkująco–klikanych mechanizmach rozgrywki (jak choćby sympatyczne Arcane, utrzymane w klimatach prozy Lovecrafta). Być może kiedyś wrócimy jeszcze do tego, całkiem ciekawego, zjawiska.

MARTWE PIKSELE

Jak zapewne wiedzą zaznajomieni z uniwersum Świata Mroku, stworzonym przez firmę White Wolf (tudzież z jego ugrzecznioną i z lekka nudnawą przeróbką w postaci kinowej trylogii „Underworld"), nasz świat od wieków stanowi pole bitwy, na którym niespecjalnie pokojowo koegzystują mityczne stwory – Wilkołaki, Wampiry, Zjawy i inne. Konflikty toczone pomiędzy nimi rozgrywają się z dala od oczu zwykłych śmiertelników, czasem jednak światy ludzi i bestii zazębiają się, stając się – na przykład – tematem gry.

Jak dotąd los zdecydowanie bardziej sprzyjał krwiopijcom, którzy doczekali się choćby niezgorszego Vampire the Masquerade: Redemption, a także pierwszorzędnego, choć zabugowanego jak zaraza VtM: Bloodlines. Ich futrzaści rywale nie mieli tyle szczęścia, wydaje się wręcz jakby na produkcjach mających rzucać światło na ich brutalny świat ciążyła klątwa. Albo ktoś nie chciał, żeby zbyt dużo wiadomości na ich temat przedostało się do tzw. ogólnej świadomości. Cóż, zawsze pozostają podręczniki RPG. Ktoś jeszcze czyta, prawda?

Jaki jest wilkołak – z grubsza każdy wie. Jednak występujące w Apokalipsie futrzaki nie mają wiele wspólnego ze stereotypowym zdezorientowanym facetem budzącym się w dziwnych miejscach z kępką sierści w okolicy kości ogonowej i resztkami jamnika sąsiada między zębami. Wilkołaki zamieszkujące Świat Mroku to prawdziwe monstra, masywne maszyny do zabijania, na których widok nawet co starsze wampiry gotowe są zabrudzić jedwabną bieliznę. Są zarazem dumną rasą, bezlitośnie trzebioną przez stulecia, walczącą o ostatnie siedliska – głównie z panoszącą się cywilizacją człowieka. Pierwszy skasowany projekt z owymi bestiami w rolach głównych ukazać się miał w 1996 roku, jeszcze na poczciwym Saturnie. Miał to być RPG akcji, zbliżony nieco wyglądem do Diablo. Pierwsze filmiki zapowiadały się nawet nie najgorzej, pomijając wyraźnie niedorobioną animację. Jednak dopiero pod koniec wieku fani mieli otrzymać grę z ich idolami opracowaną z prawdziwym rozmachem.

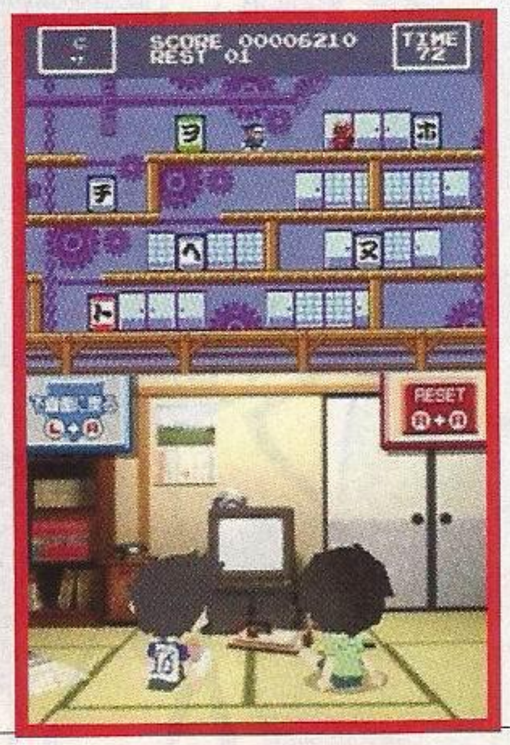
Mowa o WEREWOLF THE APOCALYPSE: HEART OF GAIA, opracowywanym przez studio Dreamforge (twórcy niezapomnianego Sanitarium) pod auspicjami ASC Games. Miało to być zgrabne połączenie FPS-a i nawalanki, hulające na ówczesnym szczycie technologii – silniku pierwszego Unreala. Gracz wcielałby się w szczeniaka (tu nieco bardziej dosłownie niż zazwyczaj), który właśnie wcielony został (niezupełnie z własnej woli) do wilkołaczego grona i musi szybko przystosować się do reguł rządzących jego nową egzystencją. Albo zostać rozszarpanym przez silniejsze osobniki. Wypada w tym miejscu dodać, że w świecie Garou obowiązuje system klanowy oparty na więzach krwi, a poszczególne grupy zazwyczaj nie pałają do siebie przesadną sympatią. Do dyspozycji gracza oddane miało być kilka form bohatera – od lupusa (czyli zwykłego wilka) poprzez standardową formę ludzką aż do crinosa, formy mieszanej – a także możliwość swobodnego przełączania się pomiędzy widokiem z oczu i zza pleców postaci. Oczywiście każda postać charakteryzowałaby się specyficznym stylem rozgrywki. Człowiek najlepiej radziłby sobie ze standardowym FPS-owym arsenałem, a granie w tej formie najbardziej przypominałoby zwykłą strzelankę. Crinos z kolei preferowałby bezpośrednie rozwiązywanie problemów za pomocą własnych pazurów, lub ewentualnie broni białej. Dodajmy do tego system „podarunków", czyli po prostu czarów (niektórych bardzo pomysłowych, np. Nasiono Gai zaszczepiające się w żołądku wroga i eksplodujące płataniną kolczastych pnączy), a dostaniemy całkiem rozbudowany system walki, którego nie powstydziłby się niejeden erpeg.

Jako miły dodatek autorzy zapowiadali umieszczenie obok standardowego trybu dla samotnika także opcji multi, z uwzględnieniem specyficznego podziału na klany – w grze znaleźć się miały wszystkie liczące się w wersji papierowej ugrupowania, od Gnatożujów po Wendigo. Szykował się zatem całkiem solidny i rozbudowany produkt, zresztą – po twórcach Sanitarium trudno było oczekiwać czegokolwiek innego. Niestety, masakra dokonana przez niezidentyfikowanych włochatych napastników na głównych projektantach... Eeee, to znaczy upadek SCA Games uniemożliwił ukończenie gry będącej ponoć w bardzo zaawansowanym stadium produkcji. Z jakiegoś powodu, szefostwo firmy nie wyraziło zainteresowania na odsprzedanie swego produktu innej ekipie. Już oni wiedzą dlaczego. AUUUUUUU! Ekhem, to znaczy RIP. ■

RETRO GAME CHALLENGE

Retro Game Challenge to gra na NDS wydana pod koniec zeszłego roku w Japonii, a raptem miesiąc temu w USA. Na pierwszy rzut oka to po prostu kolejna składanka staroci, jakimi od czasu do czasu raczą nas Sega, Capcom i inni tytani. Jest jednak małe „ale" – zawarte w RGC gry nie powstały w latach 80. Zostały opracowane w roku 2008 przez japońskie studio EXSEED Games tak, aby idealnie udawać klasyczne 8-bitowe produkcje. Mieliśmy ostatnio podobny wypad w przeszłość w postaci Mega Mana 9, jednak żadna z ośmiu gier w tej kolekcji nie jest sequelem. Nawet ich daty wydania, nazwy i logosy producentów zostały zmyślone przez twórców RGC. Po co te wszystkie zabiegi?

Według głównego projektanta – Masanobu Suzui – wszystko to miało na celu jak najwierniejsze odwzorowanie i zarazem parodystyczny hołd dla owej klasycznej, i jakże owocnej dla gier video dekady. Grafika, dźwięk i rozgrywka wiernie emulują standardy poszczególnych roczników. No, w kwestii tej ostatniej pozwolono sobie na drobne odstępstwa. Jak mówi sam Suzui: „Wysoki poziom trudności, problemy ze sterowaniem, nierzadko spaprane wykrywanie kolizji – to rzeczy, które miło połechtałyby starszych, nostalgicznie nastawionych graczy, ale młodsi mogliby się szybko sfrustrować. Dlatego z lekka podciągnęliśmy te elementy do dzisiejszych standardów".



Na tym jednak nie koniec – także otoczka owej kolekcji nawiązywać ma do realiów znanych typowemu młodemu graczowi w latach 80. Co prawda zachodniemu graczowi, nie będzie więc raczej śrubowania głowicy przy C-64 ani Bajtka w kioskach. W zamian dostaniemy dmuchanie w kartridże, aby zmusić je do działania (patent znany i wypróbowany także u nas przy okazji Pegasusa), stanie w kolejkach po nowe gry i numer Nintendo Power. Zawsze coś. Każda gra wyposażona będzie także we własną ilustrowaną instrukcję, oczywiście stylizowaną na klasyczne instrukcje gier z NESa (które w Polsce miało w rękach zapewne całe osiem osób) oraz recenzje i poradniki drukowane w wymyślonych na potrzeby gry czasopismach. Trzeba przyznać, że to sporo fajnych pomysłów i solidnej pracy koncepcyjnej, jak na kolekcję „przedpotopowych" gierek.

Najważniejsze są jednak same gry i mająca płynąć z nich frajda, uniwersalna dla wszystkich kontynentów. Oto krótka lista „fałszywych klasyków" jakie znalazły się w RGC:

- **Cosmic Gate** – prościutka strzelanka kosmiczna w stylu klasycznej Galagi.
- **Super Robot Haggle Man** – side-scroller, platformówka połączona ze strzelanką.
- **Super Robot Haggle Man 2** – zmyślony sequel powyższego (!) – lepsza grafika i bardziej rozbudowane poziomy.
- **Super Robot Haggle Man 3** – następna kontynuacja, tym razem wprowadzająca spore zmiany w rozgrywce. Wariacja na temat Ninja Gaiden.
- **Rally King** – wyścigówka oglądana z lotu ptaka, przypominająca co nieco Micro Machines.
- **Rally King SP** – sequel powyższego.
- **Star Prince** – kolejne strzelanka kosmiczna, bardzo usprawniona i rozbudowana względem Cosmic Gate.
- **Guadia Quest** – podróba klasycznych jRPG w stylu pierwszych Dragon Questów czy Zeldy.

Oczywiście wszystkie wspomniane wcześniej zabiegi budujące otoczkę i odwoływanie się do nostalgii drzemiącej w wielu starszych graczach, nie uratują tego, co by nie mówić, ciekawego projektu, jeśli gry stanowiące jego kręgosłup okażą się zwyczajnie słabe. Jak na razie RGC zdobywa sobie całkiem pochlebne recenzje po obu stronach Pacyfiku. Jeśli nadarzy się okazja, sprawdzimy czy zdobędzie serca mieszkańców Starego Kontynentu. ■

GANGSTERSKA SAGA

Grand Theft Auto to prawdziwy fenomen i jedna z najpopularniejszych serii gier w historii. Jak mało który przyczynił się do zaistnienia gier video w kulturze masowej i świadomości milionów, niekoniecznie mających na co dzień z grami do czynienia.

Oczywiście ów wkład nie zawsze był pozytywny – już z racji samej tematyki, GTA zawsze wzbudzało sporo kontrowersji i nie raz używane było jako koronny argument przeciwko całej branży, mający dowodzić, że gry to w istocie prymitywna, krwawa i demoralizująca rozrywka. Ale są też tzw. „plusy dodatnie". GTA jest marką rozpoznawalną na całym świecie, gry z serii pojawiały się w filmach, premierze każdej kolejnej odsłony towarzyszy gigantyczna kampania reklamowa i ogólny szum w mediach, seria stała się nawet tematem występów popularnych komików (jak na przykład Pablo Fransisco i jego skecz GTA San Fransisco – wesoła rzecz). A wszystko zaczęło się tak niewinnie, ponad dziesięć lat temu...

Pierwsze Grand Theft Auto sterroryzowało półki sklepów w 1998 roku i z miejsca zagrzało sobie miejsce w sercach graczy. Trudno co prawda mówić o globalnym szaleństwie – gra miała jeszcze bardzo arcade'owy charakter, była prostą, dwuwymiarową zręcznościówką, w której o ukończeniu danego zestawu misji decydowała liczba nabitych punktów. Graficznie też mowy nie było o cudach – ot, widziane z lotu ptaka prościutkie postacie i samochody, pudełkowate budynki i jarmarczna paleta kolorów. Dźwięk był jeszcze prostszy, kwestii mówionych nie było prawie wcale, jeśli nie liczyć zabawnego trajkotania zleceniodawców przez telefon. GTA miało jednak urok i swój unikalny styl. Z jednej strony, gra zajmowała się poważną, bądź co bądź, tematyką i nie stroniła od ukazywania rozpikselowanej przemocy (choć przy takiej skali i stylu grafiki za równie brutalne mogłyby uchodzić Lemingi), ale też autorzy nie skąpili na swym specyficznym poczuciu humoru, które pozwalało traktować krwawe strzelaniny, pościgi samochodowe i porachunki mafijne z odpowiednią dozą dystansu (żeby wspomnieć choćby o kreskówkowych, półanimowanych przerywnikach między rozdziałami gry, czy o bonusach punktowych w stylu pamiętnego „Gouranga!" po rozjechaniu za jednym zamachem całego szeregu Krisznowców). Poza unikalnym klimatem i sporą dozą wesołej brutalności, gracze i krytycy docenili przede wszystkim wielkie, tętniące życiem miasta – stanowiące od tamtej pory wizytówkę serii, i związany z nimi otwarty styl gry, który może nie stworzył, ale na pewno spopularyzował nowy trend w tworzeniu gier. Tzw. „sandbox games" towarzyszą nam wszak do dziś, na dobre i na złe. Innymi stałymi dla serii elementami, które wprowadziła część pierwsza, były trzy kultowe miasta, wymieniane do dziś w poszczególnych grach, czyli Liberty City, Vice City i San Andreas, oraz rewelacyjny patent na prezentowanie ścieżki dźwiękowej w formie stacji radiowych, odgrywanych przez samochodowe radia. GTA zarządziło na PC i pierwszym PlayStation, a na fali jego popularności ukazał się dodatek GTA London (w dwóch odsłonach – oficjalnej 1969, i darmowej 1961).

DMA Design (pod taką nazwą znane było wówczas dzisiejsze Rockstar North) nie dało graczom odetchnąć i już w 1999 roku zaatakowali drugą częścią, przy okazji wykonując małą woltę i osadzając kontynuację w mrocznym mieście przyszłości, opanowanym przez wymyślne gangi i wypełnionym retro-futurystycznymi furami. Gra spotkała się z całkiem ciepłym przyjęciem, choć dziś uznawana jest przez wielu za najsłabszą w serii, być może z powodu intrygującej (dla niektórych: udziwnionej) otoczki. Tym niemniej, w udany sposób łączyła ona podstawy rozgrywki znane z GTA z innowacyjnymi elementami, jak np. wskaźniki zaufania różnych gangów do postaci gracza (oczywiście wzajemnie od siebie zależne) i – wówczas nowość – system save'ów, dostępny po uiszczeniu odpowiednio wysokiej jałmużny w pobliskim kościele („Hallelujah! Another soul saved!"). Wizualnie jednak, pomijając podbitą rozdziałkę i większą liczbę detali, GTA2 nie było wielkim krokiem naprzód w porównaniu ze swym poprzednikiem. Gra ukazała się na PC, PSX i Dreamcasta. Na prawdziwy skok jakościowy gracze musieli poczekać do kolejnej generacji konsol.

Nowe tysiąclecie zbliżało się wielkimi krokami, era pierwszego PlayStation (a także, niestety, Dreamcasta) powoli dobiegała końca, a trzeci wymiar na stałe zagościł w grach, stając się absolutnym standardem. Aż dziw, że twórcy GTA tak długo mu się opierali, co ciekawe, z początku nie tyle z powodu ograniczeń technologicznych, co filozofii projektanckiej. W jednym z wywiadów powiedzieli, że inspiracją dla ich serii były kręcone z helikoptera telewizyjne transmisje z pościgów policyjnych. Stąd też długo wzbraniali się przed zrezygnowaniem ze statycznego widoku z góry. A przynajmniej tak twierdzili, bowiem kiedy technologia dogoniła ich koncepcję, a na rynku zawitał potężny potwór o nazwie PS2, zaatakowali grą, która rozłożyła na łopatki wszystkich. GTA III zaoferowało olbrzymie, w pełni trójwymiarowe miasto, grafikę dopieszczoną i szczegółową jak nigdy wcześniej, a przede wszystkim prawdziwy ROZMACH. Taki stopień swobody w trójwymiarowym środowisku był zjawiskiem bez precedensu – liczba pojazdów, przechadzających się po mieście postaci, zadań do wykonania albo po prostu sposobów na wygłupianie się i marnowanie dziesiątek godzin w fikcyjnym Liberty

GTA III ZAOFEROWAŁO OLBRZYMIE, W PEŁNI TRÓJWYMIAROWE MIASTO, GRAFIKĘ DOPIESZCZONĄ I SZCZEGÓŁOWĄ JAK NIGDY WCZEŚNIEJ, A PRZEDE WSZYSTKIM PRAWDZIWY ROZMACH

City sprawiły, że w grze z miejsca zakochali się niemal wszyscy. Do tego dochodził imponujący i zróżnicowany soundtrack oraz gwiazdorska obsada, z Michaelem „nie zabijam dziwek" Madsenem na czele (chociaż to może nie najlepszy przykład, facet weźmie każdą jako tako płatną robotę – widzieliście „Ultimate Killing Machine"?). GTA III przypieczętowało formułę gatunku i zaowocowało wieloma naśladowcami, z których jednak żaden nie przebił jej popularnością. Położyło też podwaliny pod każdą kolejną część serii i na stałe umieściło ją na piedestale, jako jedną z najważniejszych dla całej gałęzi rozrywki. Kiedy kawalkada nagród, rekordów sprzedaży i maksymalnych ocen ustała, gracze zaczęli zastanawiać się co też nowego wymyśli Rockstar i czy uda im się zdyskontować własny, olbrzymi sukces.

Panowie i panie z Rockstara zrobili zaś to, czego można się było spodziewać. Zrobili „po prostu" kolejne GTA, oparte na gotowej formule poprzedniczki, tyle że lepiej i bardziej efektownie. GTA Vice City przeniosło akcję do słonecznego pseudo-Miami lat 80., oferując barwną i zabawną otoczkę z wieloma odniesieniami do kultowych obrazów w rodzaju „Scarface" czy „Policjantów

DZIEDZICTWO

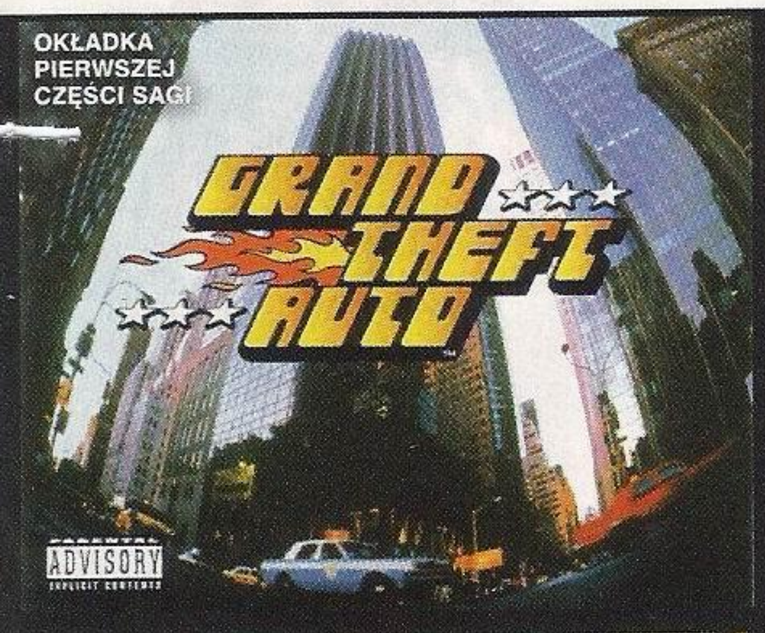
GTA pochwalić się może także całkiem obszernym CV w kwestii konsol przenośnych. Pomijając konwersje dwóch pierwszych części, jeszcze na pradziadka GameBoy Color, serię na kieszonsolkach reprezentowały:

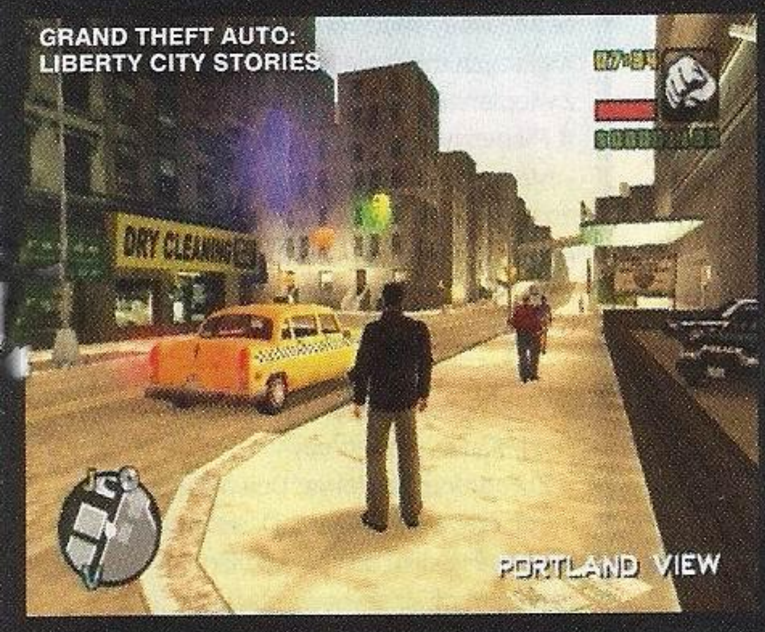
GTA Advance – gra zrodzona jako konwersja GTA III dostosowana do ograniczonych możliwości GameBoya Advance, ostatecznie stała się osobnym tytułem, prequelem, czerpiącym zdecydowanie więcej od swych dwuwymiarowych przodków.

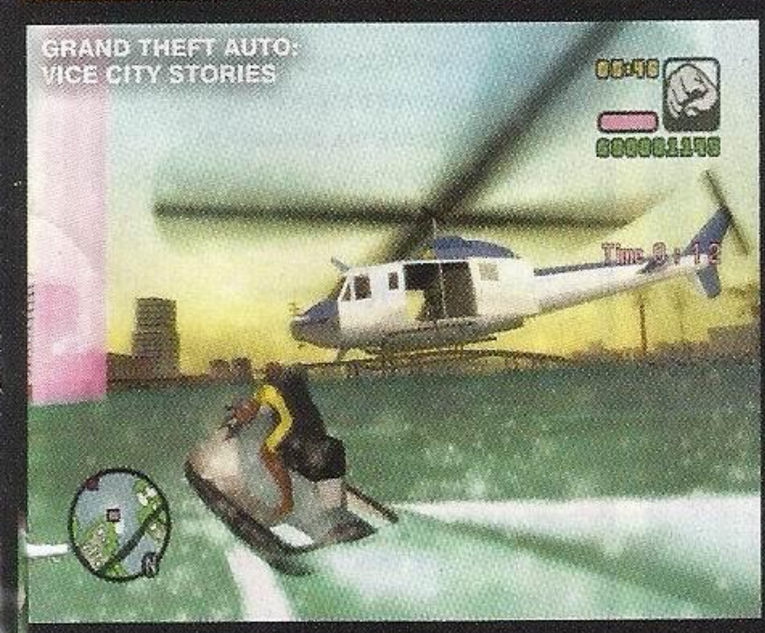
Liberty City Stories – pierwszy odprysk serii przygotowany specjalnie dla PSP. Tytuł oparty z grubsza na GTA III i jednocześnie kolejny jego prequel. Pół roku po premierze gra doczekała się konwersji na PS2. O tempora, o mores...

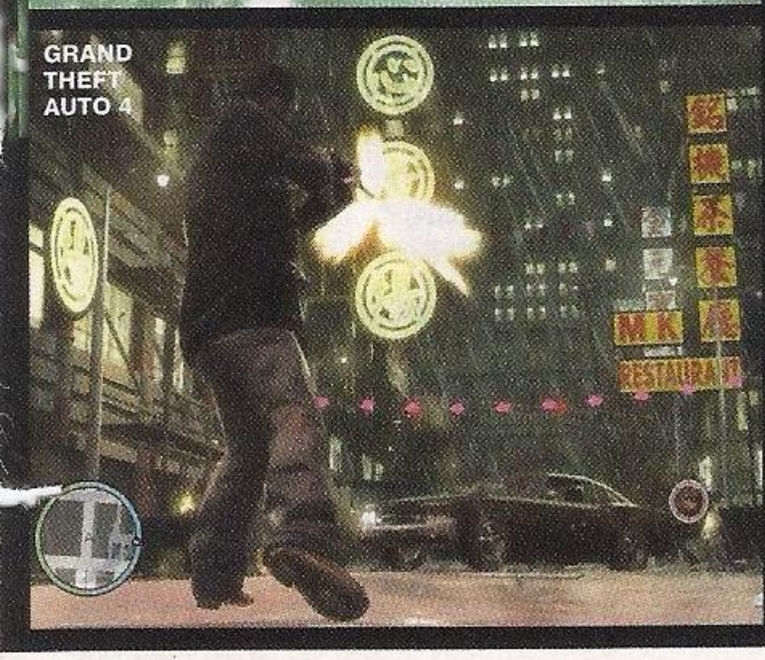
Vice City Stories – czyli ten sam wariant co powyżej, tylko tym razem oparty na GTA Vice City. Podobnie jak jej poprzedniczka, okazała się porządną grą i ostatecznie także zaszczyciła swą obecnością starzejącą się babcię peesdwójkę.

GTA Chinatown Wars – w chwili, gdy czytacie te słowa, być może już ukazała się pierwsza odsłona serii dla DS-a, okraszona cel-shade'owaną grafiką, specyficznie ustawioną kamerą, elementami strategicznymi i kolekcją mini-gierek. Co by nie mówić, zapowiada się całkiem ambitnie i innowacyjnie.







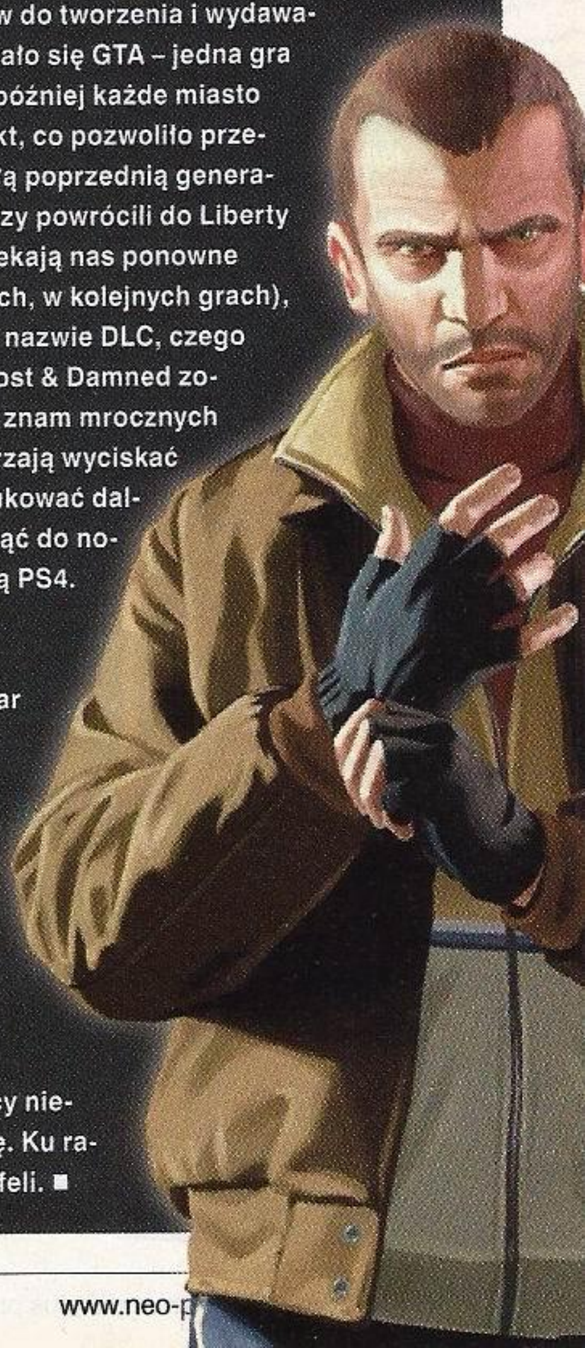


z Miami" i oczywiście cudownie przaśną ścieżką dźwiękową. W kwestii rozgrywki autorzy także nie próżnowali, uzupełniając te kilka braków jakie mogły momentami zepsuć krew grającym w „trójeczkę". Bohater w końcu doczekał się unikalnej osobowości i głosu (nie byle kogo, bo Raya Liotty), do tego nauczył się w końcu pływać i nie topił się w filiżance herbaty. Poza tym w grze pojawił się całkiem bogaty zestaw jednośladów i pojazdów latających, niedostępnych w poprzedniej części (jeśli nie liczyć bezskrzydłego Dodo). Podsumowując, Vice City stanowiło twórcze rozwinięcie idei zapoczątkowanej w GTA III i poszerzyło i tak już ogromną bazę fanów serii. Kolejny ruch Rockstara był już jednak dosyć przewidywalny. W końcu które z miast zaprezentowanych w pierwszej części gry pozostało nadal bez własnej gry?

San Andreas otworzyło wrota dla przyjezdnych w 2004 roku. Podobnie jak para poprzedników, gra zadebiutowała na PS2, by po jakimś czasie zawitać także na Xboksie i PC. Tym razem jednak okazało się ono nie tyle pojedynczą aglomeracją, a raczej calutkim stanem, imitującym w lekko skrzywionym zwierciadle Kalifornię z pierwszej połowy lat 90. Zamiast kiczowatego splendoru lat 80. i brudu nowoczesnej metropolii, gracze dostali więc poubieranych we flanele gangoli i olbrzymią połać nie tylko miejskiego terenu do eksploracji. Wiele można powiedzieć o GTA San Andreas, ale z pewnością nie można jej odmówić jednego – rozmiaru. Do tego fikcyjny stan, pomimo ogromu, był bardzo zróżnicowany i pieczołowicie wyrzeźbiony – od małych siedlisk ludzkich, przez obszary leśne i pustynne, aż po trzy główne miasta: Los Santos, San Fierro i Las Venturas. Po raz pierwszy też pojawiły się głosy, że nowe GTA jest po prostu... Zbyt duże. Fakt faktem, przebijanie się przez pół stanu, bo akurat tego wymagała misja, mogło się po pewnym czasie znudzić. Tym niemniej, San Andreas przyjęte zostało niczym ponowne nadejście Mesjasza – kto wie, czy nie odniosło największego sukcesu z wszystkich trzech „nowożytnych" części gry.

Reszta jest historią najnowszą. Nadeszła kolejna generacja sprzętu, a wraz z nią GTA IV, powitane – jak zwykle – owacyjnie. Jako że ochów i achów (zazwyczaj zresztą zasłużonych) wypowiedzianych na temat tej gry wystarczyłoby, żeby zapełnić trzy internety, pozwolę ograniczyć się do kilku dygresji. Po pierwsze – porzucenie z lekka karykaturalnego wizerunku poprzednich części na rzecz szaroburego quasi-naturalizmu nie wszystkim przypadło do gustu, ale było chyba po prostu kwestią czasu i rozwoju technologii. Po drugie – przy okazji czwartego GTA bodaj po raz pierwszy pojawiły się głosy narzekające na klasyczny schemat misja-goni-misję, a zwłaszcza na mocno zaakcentowany aspekt utrzymywania znajomości i szeroko pojętych czynności pobocznych. Nie zmienia to faktu, że dla większości GTA IV jest zarówno kontynuacją, jak i rozwinięciem chlubnych tradycji serii, a jej zawartością można by spokojnie obdzielić kilka do kilkunastu gier. A jednak, GTA jako seria ładnie ukazuje zmianę podejścia twórców do tworzenia i wydawania gier. Jedenaście lat temu ukazało się GTA – jedna gra zawierająca trzy miasta. Kilka lat później każde miasto musiało już dostać osobny produkt, co pozwoliło przejechać na silniku „trójki" przez całą poprzednią generację. Dzisiaj zaś, nie dość, że autorzy powrócili do Liberty City (czyli całkiem możliwe, że czekają nas ponowne odwiedziny w pozostałych miastach, w kolejnych grach), to jeszcze dostali do ręki patent o nazwie DLC, czego owocem w postaci dodatku The Lost & Damned zostaliśmy właśnie obdarowani. Nie znam mrocznych planów Rockstar, ale jeżeli zamierzają wyciskać z „czwórki" wszystkie soki i produkować dalsze add-ony, to mogą nie dociągnąć do nowego San Andreas przed premierą PS4.
Ale to takie tam, luźne dygresje...

Fakt pozostaje faktem – Rockstar trafił z GTA, a zwłaszcza z GTA III, w sam środek środka tarczy, tworząc prawdziwy kamień milowy w historii gier, a zarazem zjawisko, o którym można by pisać i pisać i pisać, ad nauseam. Na razie jednak, jeśli pozwolicie, już się zamykam. Co czeka fanów serii w przyszłości? Z pewnością sporo ciekawych rzeczy, bo twórcy nieprędko zatłuką tę złotonośną kurę. Ku radości graczy i sytości swych portfeli. ■



ZAGUBIONE W CZASIE

NIEWIDZIALNE POLE FRUSTRACJI

Przedstawiamy U-Force, rewolucyjny kontroler do Nintendo Entertainment System!

Czyli kawałek plastiku na pierwszy rzut oka budzący skojarzenia z planszą do gry w „statki".

Tak gorący, że nikt nie jest w stanie go dotknąć!

Nie żeby ktoś miał ochotę. W założeniu miało to być rewolucyjne urządzenie przekładające machanie łapami przez gracza na ruchy postaci na ekranie. Ot, po prostu rozłóż ustrojstwo przed sobą, a „niewidzialne pole energii" zajmie się resztą.

Teraz możesz poczuć MOC bez dotykania czegokolwiek.

Ciekawe kiedy właściwie dotyk znalazł się na czarnej liście zmysłów, niegodnych zainteresowania producentów peryferiów do konsol. Nieważne zresztą, rzecz i tak nie działała, jak trzeba.

U-Force, prosto od Broderbund – pierwsze i jedyne urządzenie, które elektronicznie wykrywa każdy Twój ruch!

Problem jeno w tym, że gracze nie mieli zielonego pojęcia jak dany ruch zostanie zinterpretowany przez urządzenie. W praktyce więc „zabawa" za pomocą U-Force sprowadzała się do machania łapami jak podupcony, w bezowocnych próbach zmuszenia bohatera danej gry do zrobienia czegokolwiek konstruktywnego. Argh, Broderbund... I pomyśleć że ci kolesie wydali Lode Runnera i Last Express...

Nie musisz niczego trzymać...

Oprócz własnej głowy, zwieszonej w smutku i rezygnacji.

...po niczym skakać...

Chyba że po owym cudownym urządzeniu, z czystej frustracji po n-tej próbie zmuszenia go do prawidłowego działania.

...niczego na siebie zakładać!

Pomijając wór pokutny naciągnięty na głowę ze wstydu, że wydało się na to coś pieniądze.

U-Force tworzy pole siłowe, które posłusznie spełni każde Twoje polecenie – czyniąc Ciebie jedynym kontrolerem.

Tudzież frajerem desperacko wykonującym losowy zestaw paralitycznych ruchów przed telewizorem.

To najbardziej niesamowite akcesorium w historii gier video, które na zawsze zmieni sposób w jaki grasz.

W prawdziwy koszmar.

To wyzwanie przyszłości.

Dla Twojego zdrowia psychicznego i wiary w ludzkość.

U-FORCE. Teraz nic nie oddziela Cię od gry.

Poza bezwartościowym gadżeciskiem, mającym w założeniu czynić kontakt z każdą grą unikalnym i świeżym doświadczeniem.

Może zresztą w istocie takie było, jeśli rozumieć przez to mnogość unikalnych i świeżych sposobów na poirytowanie się przy ulubionych grach.

OK, zostawmy marketingowy bełkot. Co by nie mówić, trudno owemu wynalazkowi odmówić śmiałości koncepcji. Niestety – twórcy najwyraźniej nie do końca wiedzieli jak przekuć innowacyjną wizję w praktykę. Stąd też, zamiast rewolucyjnym kontrolerem, gracze uraczeni zostali surrealistycznym bublem, dobrym może na gęsto zakrapiane imprezy, za to nijak nie nadającym się do swego podstawowego zadania – obsługi gier. Uczciwie wypada dodać, że w niektóre tytuły dało się zagrać za pomocą U-Force. Nie zmienia to faktu, że wciskając kartridż do konsoli nigdy nie miało się pewności, w jakim stopniu urządzenie „skuma" ruchy rąk użytkownika. Co ciekawe – autorzy, zapewne świadomi „drobnych niedomagań" swego wynalazku, dołączali do niego dodatkowe bajery, jak np. montowany w podstawce urządzenia drążek, mający w założeniu usprawniać sterowanie w wyścigówkach, strzelankach i symulatorach. I świetnie, szkoda tylko, że wówczas cały koncept grania bezpośrednio za pomocą własnych łapsk szedł się... Ech, nieważne zresztą. I pamiętajcie – czasem teksty promocyjne wysmażane przez producentów niosą w sobie ukrytą mądrość. Wypada więc tylko sparafrazować: **U-force... Nie dotykać!** ■

WIELKI, ZŁY I BRZYDKI

- **Poszukiwany:** Cyberdemon.
- **Znany też jako:** Cybek, „o-żesz-w-mordę-jaki-wielki-skurczybyk", Jego Ekscelencja Czempion Piekieł Pan Zniszczenia w Samej Osobie O Mój Boże Wszyscy Zginiemy.
- **Cechy charakterystyczne:** Przegniła cera, kilka do kilkunastu metrów wzrostu (zależnie od wcielenia), cybernetyczne wszczepy, mechaniczna proteza zamiast prawej kończyny dolnej, wyrzutnia rakiet zamiast lewej kończyny górnej, rogi, zazwyczaj umazany krwią – w mniej reprezentatywnych dzielnicach większych miast nie ma problemu z wtopieniem się w tłum.
- **Pierwszy występek:** 1993 rok – wtargnięcie z użyciem przemocy do obiektu wojskowego
- **Znane przewinienia:** Wielokrotne zabójstwo z wyjątkowym okrucieństwem, zorganizowana przestępczość, terroryzm.
- **Współpracownicy:** Poszukiwany nie zna pojęcia „współpracy".
- **Zbrodniczy życiorys:** Dowodzący grupą szatanistów Cyber D. wsławił się tyleż bestialskim co spektakularnym napadem na księżycową stację badawczą zakończoną rzezią personelu technicznego i wojskowego. Występek powtórzony później na Ziemi oraz Marsie, za każdym razem powstrzymany (po fakcie) przez anonimowego żołnierza marynarki kosmicznej.
- **Zalecane postępowanie:** Funkcjonariuszom zaleca się poruszać wyłącznie bokiem – z powodu wrodzonego zeza poszukiwany ma wówczas spore problemy z wycelowaniem swej bazooki. W ostateczności korzystać z prototypowej broni BFG9000 – hasło do magazynu: IDDQD
- **Dokumentacja zbrodni:**

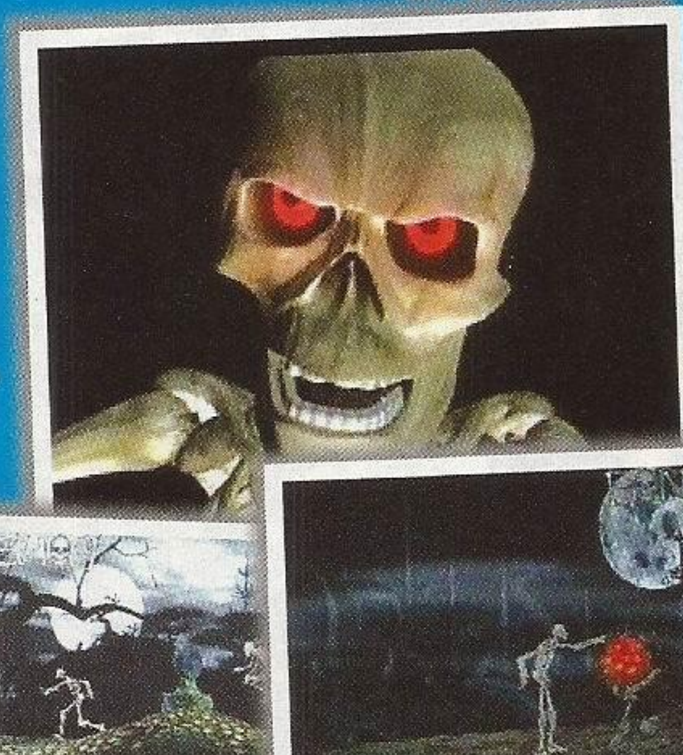
Doom (1993)
Doom II: Hell on Earth (1994)
Final Doom (1995)
Doom 64 (1997)
Doom 3 (2004)
Doom RPG (2005)

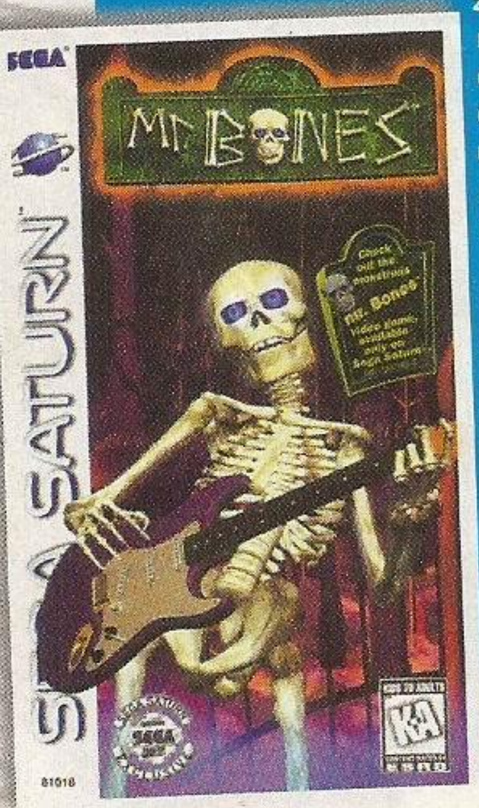
POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

MR. BONES

Sega Saturn była świetna. Serio, nieważne że dziś uchodzi za wielką przegraną w konfrontacji z pierwszym PlayStation, skoro zarówno samej maszynce, jak i bibliotece świetnych tytułów, które się na nią ukazały, trudno cokolwiek zarzucić. Jedną z owych świetności był właśnie Mr. Bones – jedna z tych wyjątkowych gier, która z powodu swego unikalnego konceptu nie odniosła spektakularnego sukcesu finansowego, ale szybko stała się wśród nostalgicznie nastawionych graczy i kolekcjonerów staroci tytułem kultowym.

Mr. Bones był zasadniczo platformówką, acz nie byle jaką. Po pierwsze – spore wrażenie robiła renderowana grafika i bogata warstwa dźwiękowa, na którą składały się kwestie czytane przez lektorów, a także świetny, gitarowy soundtrack skomponowany przez wirtuoza Ronnie'ego Montrose (który zresztą wystąpił w grze także w roli ślepego mistrza gitary). W dodatku do gry wciśnięto pokaźną liczbę filmików FMV z udziałem aktorów i renderowanych postaci – może nie najlepszych wobec dzisiejszych standardów, czasem zaś (jak np. animacja śmierci) powtarzanych do wyrzygu, ale jednak mających swój specyficzny urok. Tak czy siak, przez owo medialne rozpasanie gra rozpychała się aż na dwóch płytach CD – nie w kij pierdział, zwłaszcza jak na platformówkę.





Po drugie – każdy kolejny poziom Mr. Bones stawiał przed graczem zupełnie nowe wyzwanie. A to ucieczka przed toczącą się kłodą, a to mini-gierka z nawalaniem w bębny, a to konkurs solówek na gitarze, a nawet... Konkurowanie w opowiadaniu dowcipów. Jeśli kogoś ten przykładowy zestaw dziwi, wyjaśnię może pokrótce specyficzny klimat i założenia gry. Otóż graczom przyszło wcielić się w tytułowego szkieletora – zmarłego muzyka bluesowego, omyłkowo pogrzebanego na cmentarzu dla kryminalistów. Kiedy więc niecny wampir Da Goulian wskrzesza zakopanych tam typków spod ciemnej gwiazdy w celu stworzenia sobie nieumarłej armii, przy okazji ożywia także Mr. Bonesa. Obdarzony głębokim głosem szkielet rusza na krucjatę przeciwko wąpierzowi, uzbrojony tylko w magiczną gitarę i siłę swych piszczeli.

Gra po prostu pękała w szwach od fachowych pomysłów i drobnych smaczków. Ot, choćby energia naszego bohatera – po każdym trafieniu przez wroga, sympatyczny kościej tracił kolejną część ciała, aż w końcu pozostawała z niego tylko czaszka skacząca na kręgosłupie. Taka to właśnie była gra... Klimatyczna, różnorodna i nieco zbzikowana. Jedyna w swoim rodzaju. ■

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Nadszedł czas na kolejne zmiany w RPGamerze. Scorpio oddał ster w ręce Franka Spiegla, naszego świeżego nabytku, specjalisty od retro i jRPG. Jeśli macie jakieś pomysły, życzenia co chcielibyście zobaczyć w kąciku, koniecznie dajcie znać. Aha, Scorpio jeszcze powróci, gdy już przygotuje dla Was małą niespodziankę. To pisałem ja, Mielu. rpgamer@neo-plus.pl

Dzień dobry. W tym miesiącu zajmę się kuchnią polską, a konkretnie kotletami. Tymi według mnie odgrzewanymi. Będzie też trochę o ciągle przekładanej premierze Dragon Quest IX, o taśmociągach od Square-Enix i o tym, dlaczego The Word Ends With You był i nie był wyjątkowy. Zapraszam do czytania i dyskusji.

SMOCZY KOTLET

Wielbiciele jRPGów z niecierpliwością oczekują wydania dziewiątego Dragon Questa na DSa, jednak od pewnego czasu premiera jest ciągle przekładana. W tym czasie na półkach sklepowych pojawiają się kolejne remake'i poprzednich części. Rozumiem niezadowolenie japońskich graczy. U nich te gry ukazały się już kilka razy, na dodatek bijąc parę rekordów sprzedaży (zainteresowanych odsyłam do ramki w recenzji Dragon Quest V). Nie rozumiem jednak szumu, jaki tworzą gracze spoza Kraju Kwitnącej Wiśni krzyczący, że już chcą grać w następcę. Czyżby wszyscy poznali na wylot smoczą serię? Będziemy musieli jeszcze trochę zaczekać. Nie mam pojęcia jak długo, ale pewną wskazówką może być informacja, na którą natknąłem się kilka miesięcy temu. Square-Enix planuje wydać pierwsze trzy części DQ (wciąż czekają na debiut w Europie) zanim do sprzedaży trafi dziewiątka. Najwidoczniej trochę im się to przeciągnęło i myślę, że możemy się gry nie doczekać przed końcem tego roku.

Na Dragon Quest IX mam największy apetyt, ale na mój żołądek gracza nie ma nic lepszego, niż przystawki w postaci klasyków. Zachęcam do jedzenia tego, co podaje Square Enix i zaprzestanie jęczenia. Takie histerie w trakcie konsumpcji mogą doprowadzić do niestrawności i wrzodów.

KWADRATOWY KOTLET

Square Enix znane jest z zarabiania na „taśmociągach", na co narzekają gracze powtarzając w kółko te same argumenty. Na forach, w listach, czasopismach, na stronach, przekradają się do recenzji, przemykają gdzieś za szklankami piwa w pubach i między półkami sklepów z grami. Przez pewien czas myślałem, że to moja paranoja. Jednak coś jest na rzeczy, faktycznie prawie wszyscy narzekają na żółtych braci. Dla mnie problem „taśmociągów" od Square Enix nie istnieje. Można przyczepić się jedynie do tego, że bardzo dużo gier ma w tytule na przykład Final Fantasy i „żeruje" na znanej marce, ale każda z tych pozycji jest inna. Mają kilka punktów wspólnych czy charakterystycznych, jak imiona bohaterów, elementy systemu rozgrywki, nazwy czarów. Różnią się przede wszystkim historiami, dostarczają inny ładunek emocjonalny, a dla mnie fabuła i sposób jej przedstawienia to najważniejsze elementy erpegów. To trzon, do którego dobudowane są grafika, muzyka i system rozgrywki.

Nie widzę nic złego w tym, że sprzedaje się pewne rzeczy pod znaną i mocną marką, jeśli produkt jest na co najmniej wysokim poziomie. Co jak co, ale żadnego Finala nie da się określić mianem słabego.

Kury znoszącej złote jaja nie powinno się zarzynać. Zwłaszcza, że to normalny biznes, ciężko wybić się z nową marką i walczyć z silnymi, popularnymi seriami, które same się sprzedają, choć wszyscy tak bardzo na nie narzekają. Trzeba włożyć masę energii i mieć sporo szczęścia, żeby nakłonić kupujących do nieznanego tytułu. Ludzie boją się nowości, są nieufni, a gracze robią niewiele, żeby to zmienić. Przecież gracz to też człowiek, prawda?

Dlaczego brakuje kontynuacji pojedynczych genialnych tytułów? Jeśli nie wiadomo o co chodzi, to zapewne chodzi o kasę. Nikt nie będzie inwestował jej w produkt, który nie przyniesie mu konkretnego zysku. Ze świecą szukać wydawcy zainteresowanego, wyjściem na zero tylko po to, by zadowolić fanów.

Druga sprawa to zawodzenie graczy na temat tego, że już nie jest tak dobrze, jak za czasów SNESa, PS one i PS2. Zgoda, na tych konsolach ukazało się najwięcej pamiętnych tytułów. Teraz też jest dobrze. Zapraszam do pogrania na DSie. Od zatrzęsienia konkretnych, smakowitych erpegów.

DANIE NABITE NA PINA

Doskonałym przykładem kłopotów nowych tytułów z dotarciem do masowego odbiorcy jest choćby całkiem świeże The World Ends With You, wspaniały erpeg wydany przez Square Enix na przenośną konsolkę Nintendo. Gra wniosła powiew świeżości do gatunku w pomysłowy sposób wykorzystując możliwości dotykowego ekraniku. Jak sięgam pamięcią, to chyba jedyny japoński erpeg na DSa robiący dobry użytek ze stylusa i touchscreena.

Gra jest warta uwagi przede wszystkim ze względu na fabułę. Choć tytuł jest bardziej lokalny – akcja toczy się w jednej z dzielnic Tokio i skupia się na japońskich nastolatkach – porusza jednak problem samotności i wyobcowania, który jest już dużo szerszym zjawiskiem dotykającym ludzi w metropoliach na całym świecie. Dodajmy do tego komiksową grafikę, świetną ścieżkę dźwiękową czekającą na chętnych do zakupu na iTunes i oto mamy potencjalny hit. Czy The World Ends With You stało się komercyjnym hitem? Niestety nie. Pomimo zebrania bardzo wysokich ocen i ciepłego przyjęcia ze strony krytyków, gra sprzedaje się w śladowych ilościach. Na pocieszenie jeden z twórców stwierdził, że nie jest aż tak źle i wyniki sprzedaży są nawet zadowalające, więc być może doczekamy się kontynuacji. Wszyscy wiemy, że w inny sposób mówi się o hitach.

Wspaniała gra nie zawładnęła umysłami graczy. Dlaczego? Gdzie się podziała ta rzesza narzekających na brak nowych, oryginalnych tytułów? Czemu nie kupili tak nietuzinkowej i świeżej gry? Bo gdy przychodzi co do czego, oni także wydają pieniądze na kontynuacje, inwestują w znane, sprawdzone marki. Nie jestem zdziwiony, ale w takim razie powinniśmy zmienić ton rozmowy. Pewną stagnację na rynku można zauważyć, ale to nie zaczęło się dzisiaj, dlatego wielce pożądana byłaby rzeczowa dyskusja zamiast krzyczenia, marudzenia i opluwania wydawców. Jeśli macie swoje przemyślenia i chcecie się nimi podzielić, śmiało przysyłajcie maile. Temat jest grubszy niż na jedną stronę. Myślę, że warto spróbować powalczyć ze stereotypami.

KOTLET Z KOTLETA

Nazywanie „kotletami" gier, które już raz pojawiły się w takiej lub innej formie, jest dla mnie obrzydliwe i niesłuszne. Samemu zdarzyło mi się tak wypowiedzieć o recenzowanym w zeszłym miesiącu Chrono Trigger DS i od tego momentu cierpię na niestrawność. Jest to moim zdaniem krzywdzące i dla danej gry i dla kawałka mięsa. Myślę, że mogę używać terminu „odgrzewany kotlet", gdy gram w tytuł, który przeszedłem tydzień temu i znowu do niego wracam. Wtedy odgrzewam i smakuję coś, co już nie jest świeże, ale dobrze mi znane i jeszcze można z apetytem zjeść. Smak, tak samo, jak nasza pamięć, potrzebuje przypominania (choć pewnych smaków, jak lemoniady z proszku, którą piliśmy jako dzieci, nie da się zapomnieć). Dlatego gra, która ukazała się piętnaście lat temu, jest raczej kotletem usmażonym na nowo ze świeżego mięsa, choć tego samego gatunku. Dzięki remake'om nowi gracze, ale również starsi wyjadacze, mają szansę zapoznać się z tytułami, które nigdy nie dotarły do Europy, bądź już dawno zostały zapomniane.

Odkąd pamiętam używanie tego zwrotu budzi we mnie złe skojarzenia. Nijak do siebie nie pasuje mieszanie tematu obiadu z graniem. Ponadto w większości przypadków był on używany w sposób niewłaściwy i mylący. Dlatego apeluję nie tylko do wszystkich piszących, ale również do graczy, by zaprzestali używania określenia „odgrzewany kotlet".

Do przeczytania za miesiąc.

//Frank Spiegel

RAPORT ZWIADOWCY

▸ PERSONA NA PSP

Kaxi wniebowzięty, Shin Megami Tensei: Persona zmierza na PlayStation Portable. Atlus wciąż boi się przeskoczyć na najsilniejsze konsole i próbuje zarobić na grach tanich w produkcji... Znaczy się myśli również o posiadaczach handhelda Sony. Podobno będzie to remake (nikogo to już nie dziwi). Premiera w USA pod koniec roku.

▸ SUIKODEN W SIECI

W połowie marca Amerykanie zagrają w Suikoden Tierkreis na DSie i sprawdzą na czym polega zabawa w trybie online. Podobno specjalnie dla multiplayera w sieci przygotowane zostały unikalne przedmioty i bossowie, których samotnicy zobaczą co najwyżej oglądając walki na youtube. Też chcielibyśmy pobawić się tym cackiem w Europie. Pozostaje czekać na oficjalną datę premiery.

▸ W GRUPIE RAŹNIEJ

No to nas Sega zaskoczyła... Phantasy Star Portable (PSP) ukaże się nie pod koniec, a już na początku marca. Jaka szkoda, że w Stanach Zjednoczonych. Europejska premiera wciąż stoi pod znakiem zapytania. Chętnie sprawdzilibyśmy opcję zabawy w cztery osoby. Pozostaje czekać.

▸ COŚ DLA EUROPY

W końcu dobra informacja dla europejskich graczy. Valkyrie Profile: Covenant of the Plume na DSa ukaże się trzeciego kwietnia, a więc w niecały miesiąc po premierze w Stanach. Rozwój fabuły będzie silnie uzależniony od decyzji gracza, co znacznie wydłuży żywotność tego tytułu.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- **GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2**
- **GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE***

WARIANT 2

+ DEMO NA PS2

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

- **GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2**

*** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!**

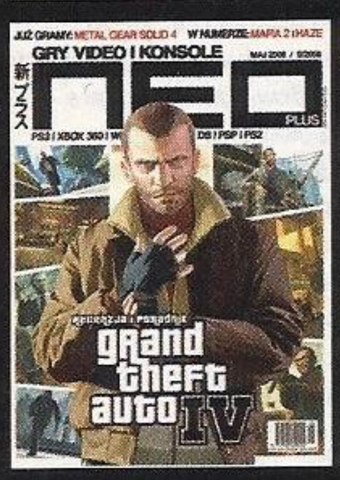
- - Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl - -
- - Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -

NEO PLUS 106 styczeń 08
SPECJAŁY: Burnout Paradise - pierwsza recenzja! Lost Odyssey - już gramy, Devil May Cry 4 - najlepszy slasher nowej generacji
RECENZJE: Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008

NEO PLUS 107 luty 08
SPECJAŁ: Viking: Battle For Asgard - megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 - raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue - już gramy
RECENZJE: Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

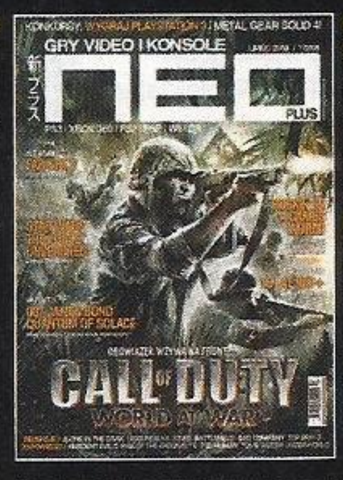
NEO PLUS 108 marzec 08
SPECJAŁ: Ninja Gaiden 2 – raport z Tokio, Prototype – co nas czeka, Street Fighter 4 – Japonia już gra, Easter Eggs czyli ukryte w grach zabawne akcje, Made in Bollywood – megawywiad z Uwe Bollem.
RECENZJE: Lost Odyssey, Army of Two, God of War: Chains of Olympus, Battalion Wars 2, Dark Messiah of Might & Magic

NEO PLUS 109 kwiecień 08
SPECJAŁ: Motorstorm 2: pierwsze informacje o sequelu, Aliens: Colonial Marines – Obcy nadciągają na konsole, Silent Hill 5 – zło czai się za rogiem! Crisis Core: Final Fantasy VII: już gramy!
RECENZJE: Gran Turismo 5 Prologue, UEFA EURO 2008, , Viking, Condemned 2, Lost Via Domus, No More Heroes, Rainbow Six Vegas 2, Frontlines: Fuel of War



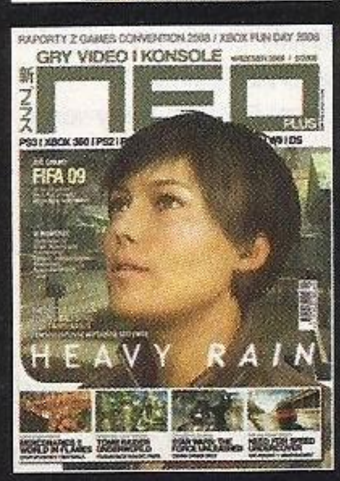
NEO PLUS 110 maj 08
SPECJAŁY: recenzja i poradnik Grand Theft Auto IV, Mafia II – megazapowiedź, Alone In The Dark – już grane, Metal Gear Solid 4 – raport z pokazu gry, HAZE – nadchodzi shooter na PlayStation 3
RECENZJE: Naruto Ultimate Ninja 3, Dark Sector, Mana Khemia, Silent Hill Origins, Mario Kart Wii, Samurai Warriors Katana, Universe At War

NEO PLUS 111 czerwiec 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Metal Gear Solid 4, UBIDAYS – raport z Paryża, Lord of the Rings Conquest – nowy Władca Pierścieni, Left 4 Dead – już gramy, PlayStation Day w Londynie – raport
RECENZJE: Haze, Race Driver Grid, WiiFit, The Bourne Conspiracy, Ninja Gaiden II, Iron Man, Time Crisis 4

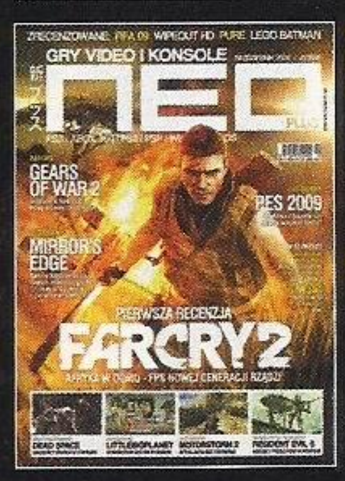


NEO PLUS 112 lipiec 08
SPECJAŁ: Call of Duty 5 – pierwsze fakty, Raport: Star Wars Force Unleashed, Raport: Far Cry 2, Specjał: 10 lat NEO+, Raport: 007 Quantum of Solace
RECENZJE: Alone in the Dark, Lego Indiana Jones, Battlefield: Bad Company, Top Spin 3, Guitar Hero: Aerosmith, Quake Wars, Echochrome, Secret Agent Clank, Dragon Ball Z Burst Limit

NEO PLUS 113 sierpień 08
SPECJAŁ: Littlebigplanet – jak zabawka Sony zrewolucjonizuje grający świat, megaraport z E3, raporty: InFamous i Gears of War 2, Specjał: Skate 2
RECENZJE: Too Human, Wall-E, Ferrari Challenge, Unreal Tournament III, Naruto Ultimate Ninja Heroes 2, Okami Wii, Singstar vol. 2, NBA Ballers The Chosen One, Hellboy: The Science of Evil

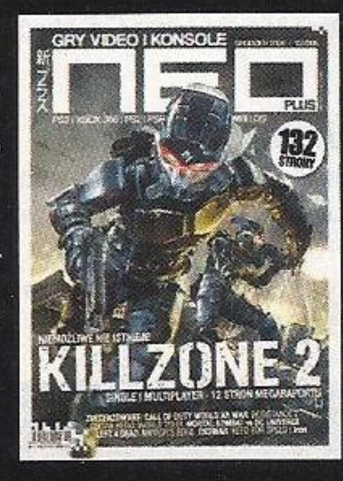


NEO PLUS 114 wrzesień 08
SPECJAŁY: Heavy Rain - pierwsze spotkanie z nowatorską grą, raport z Games Convention 2008, Już grane: FIFA 09
RECENZJE: Mercenaries 2, Star Wars Force Unleashed, Siren: Blood Curse, SoulCalibur IV, Chaos Wars, We Love Golf, Facebreaker, Guitar Hero On Tour, Galaga Legions, Civilization Revolution, Smash Court Tennis 3



NEO PLUS 115 październik 08
SPECJAŁ: pierwsza recenzja Far Cry 2, Raport: Gears of War 2, Spotkanie z Mirror's Edge, Już grane: Littlebigplanet, Motorstorm 2, PES 2009
RECENZJE: FIFA 09, Wipeout HD, Pure, Lego Batman, Dead Space, Yakuza 2, Pure, Dragon Quest IV, Far Cry 2, Brothers in Arms: Hell's Highway, Infinite Undiscovery i inne

NEO PLUS 116 listopad 08
SPECJAŁY: Resistance 2, TGS 2009, Need For Speed Undercover, Deus Ex 3
RECENZJE: Gears of War 2, Tomb Raider Underworld, Fallout 3, Fable 2, Silent Hill Homecoming, Pro Evolution Soccer 2009, LittleBigPlanet, MotorStorm: Pacific Rift, Midnight Club Los Angeles, Valkyrie Chronicles, De Blob, NBA 2K9, Saint's Row 2, Disgaea 3 i inne



NEO PLUS 117 grudzień 08
SPECJAŁ: Killzone 2 - megaraport na 12 stron, PixelPorno - rzecz o erotyce w grach
RECENZJE: Banjo-Kazooie Nuts & Bolts, Resistance 2, Mortal Kombat vs. DC Universe, NFS Undercover, 007 Quantum of Solace, Viva Pinata: Trouble in Paradise, Call od Duty: World At War, Midnight Club: LA Remix, Shaun White Snowboarding i inne

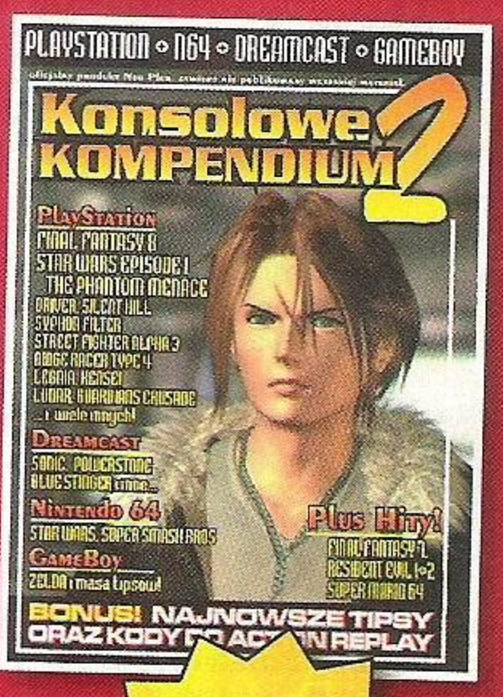
ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, demo na PS2 i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN

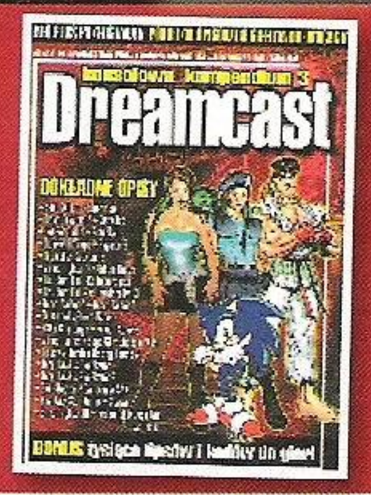


NOWA CENA!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. / nr rachunku odbiorcy: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
waluta: WP PLN
kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 14-17.

FAQ 2

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I S-KI

Argh. Nie wiem czyście wszyscy jak jeden mąż zapadli w sen zimowy, czy po prostu na mnie poobrażali, ale fakt pozostaje faktem – ten miesiąc w kwestii korespondencji od Was był słabiutki. Jeśli więc ktoś jeszcze od dziesięciu lat nosi się z zamiarem napisania listu do czasopisma, ale jakoś dotąd nie zebrał się do czynu – teraz jest niezły moment. //DrMax

email: faq@neo-plus.pl Nowy! SMS: +48 508 651 646 listy: NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA i MAC'A

Siemanko. Czy CRT 100Hz będzie dużo lepszy od 50Hz? Wiem co napiszesz: Kup se full hd. Pozdro.

Nie będzie dużo lepszy. Mylisz się, wystarczy HD Ready, bo niewiele jest gier Full HD. Ostatnio widziałem LCD 32 cale za tysiąc złotych – to już naprawdę dobra cena, choć osobiście polecam plazmy.

Mam pytanie. Czy zestaw 5.1 Logitech X-530 można podłączyć do Xboxa 360 lub PlayStation 3?

Można, za pomocą przejściówki. Z tym, że dźwięk będzie tylko w stereo. By cieszyć się dźwiękiem 5.1 na konsolach PS3 i X360 trzeba podłączyć je do zestawu wyposażonego w wejście światłowodowe (Optical In), bądź do amplitunera, który takie złacze z definicji posiada.

Cześć! Mam telewizor 720p (1366 x 768) i zamierzam sobie kupić Xboxa 360 Premium. Czy opłaca mi się kupować kabel VGA? Daje on lepszy sygnał, bo telewizor nie musi go skalować, czy wystarczy component (albo HDMI niedołączane w zestawie)? Który kabel lepiej wybrać? Jeżeli już VGA jest potrzebny to czy powinien być Microsoftu?

Component wystarczy, a co do jakości – HDMI jest najlepsze, potem w zasadzie ex equo component i VGA. Z tym, że HDMI pokaże pazur dopiero przy Full HD. Aha, kabel nie musi być Microsoftu.

Witam Droga Redakcjo! Niedawno zostałem szczęśliwym Mężem, wszystko byłoby pięknie gdyby nie to: Moja Żona jest strasznie antypatycznie nastawiona do mojej kochanej PS3. Chciałbym zapytać, jaką grą mógłbym ją namówić do wspólnego grania? Takie właśnie pytanie nasuwa mi się, gdy czytam Wasz Magazyn siedząc w pracy. Pozdrawiam serdecznie. /Tidus

Postanowiłem w tej kwestii poprosić o opinię ekspertki, czyli mojej Lepszej Połowy. Szybko otrzymałem jakże okrutną odpowiedź: „Tidusie, być może poświęcasz za dużo czasu konsoli, a za mało żonie, a trening konsolowy powinieneś był przeprowadzić przed ślubem." Po czym dodała jeszcze, że pewno Little Big Planet by się nadało. Nie zamierzam podważać specjalistycznej ekspertyzy.

Siemka Max. Mam małe pytanko, wiesz może w ile godzin można przejść na X360 Naruto The Broken Bond i Rise of Ninja? Pytam się, ponieważ zastanawiam się nad kupnem, a nie przepadam za krótkimi grami. Pozdro.

Moi zaufani ninja donoszą, że samo ukończenie trybu fabularnego w każdej z gier powinno zająć Ci 10-15 godzin. Do tego masz jeszcze VS Mode, więc spokojnie.

WYZNANIA CZŁOWIEKA SZCZĘŚLIWEGO

Witam! Podejrzewam, że nawet nie zdajecie sobie do końca sprawy jak dużo szczęścia daliście mi, zwykłemu graczowi, ostatnim numerem Waszego czasopisma.

▶ Słusznie podejrzewasz, a pozostałych czytelników informuję usłużnie, że w tym konkretnym przypadku numer „ostatni" oznacza „styczniowy".

Zacznę może po kolei. Był to normalny, poniedziałkowy dzień (bodajże 5 stycznia 2009). Przeszedłem się na miasto, bo musiałem załatwić kilka spraw. Z czystej ciekawości zajrzałem do saloniku prasowego, by sprawdzić, czy przypadkiem nie wyszedł ostatnio jakiś nowy nr czasopisma, które kupuję. Patrzę i widzę nową okładkę Neo+. Biorę ją, płacę i wracam do domu.

▶ Sprzedawca się nie zdziwił, że wziąłeś samą okładkę? Hie, hie... Wybacz, to silniejsze ode mnie.

Zaczyna się pierwszy przegląd. Z każdą następną kartką coraz większy banan na mej twarzy. Przejrzałem całego Plusa i wpadłem w euforię. Daliście mi to, czego żadne inne pismo do tej pory: całą garść najróżniejszych artykułów. Powiecie może, że przecież każde pismo składa się jedynie z artykułów. Zgadzam się z Wami, w każdym jest pełno recenzji, kupa zapowiedzi i kilka beta testów. Kiedyś i je bym przeczytał, ale teraz rzucam na nie jedynie okiem. Najbardziej w recenzjach interesuje mnie tabelka z oceną, plusami i minusami oraz opinie innych recenzentów. Te teksty czytam, gdy są krótkie (max 2 strony). Zapowiedzi i beta testów praktycznie w ogóle nie czytam. Ja, wzorem Nintendo, zmieniłem troszkę kierunek. Teraz wolę czytać felietony i głównie dla nich miesięcznie kupuję trzy czasopisma traktujące o moim ulubionym sposobie spędzania wolnego czasu.

▶ Nie wiem czy taki jest standard, ale u mnie ewolucja lektury czasopism wyglądała podobnie. Jako szczyl interesowałem się przede wszystkim recenzjami i zapowiedziami, a skarby poukrywane obok nich w starych SS-ach i Gamblerach odkryłem parę lat później.

▶ Gulash: Wybacz Max, ale wtrącę się. Felietony oczywiście TAK, jest ich i będzie sporo, o wysokiej jakości, ale za mojej kadencji zawsze będą w enplusie zachowane odpowiednie proporcje. Nie popadajmy w przesadę – najważniejsze w magazynie o grach są... nowe gry. A że, jak lubię to przypominać, N+ to magazyn faktów i opinii, to nie zabraknie ani jednego, ani drugiego.

Co miesiąc czytam „Ostatni level". Zawsze po nim był jeden dodatkowy, dwustronnicowy artykuł. A w tym miesiącu były już dwa: o Nintendo i o filmach. Uśmiech na mej buzi większy. A potem – jak zobaczyłem osiem stron o grach retro – nastąpiła eksplozja zachwytu. Prawie się popłakałem. Trafiliście w dziesiątkę. W necie przeczytałem już chyba wszystkie artykuły traktujące o przeszłości gier, a każdy następny łykam od razu jak takowy znajdę i nigdy mi się nie nudzi. Naprawdę stokrotne dzięki za ten dział. Seryjnie wolę czytać o starych gierkach, niż o nowych (nie wiem do końca czemu, ale tak już mam).

▶ Retro Plus został nadspodziewanie ciepło przyjęty przez czytelników, co bardzo cieszy – zwłaszcza mnie, jako głównodowodzącego działem, zagarniającego dla siebie większość miejsca w tymże. Wielkie dzięki dla Ciebie i reszty czytelników za ciepłe słowa.

No i zapomniałbym – wielkie THX dla Grabarza za jego felietony na końcu czasopisma – o wielu zagadnieniach myślimy podobnie i za to go cenię (oraz za wyśmienity styl – zawsze poprawia mi humor).

▶ Bezczelnie pozwolę sobie podziękować w jego imieniu.

I to by było na tyle. Braciak gra w nowego CoDa na PC, a ja kończę tego meila. Zaraz pewnie odpalę mojego starego X-Kloca (nie 360, tylko tego starszego ;)) i pogram sobie w Conkera (którego niedawno dorwałem na aukcji w sieci – naprawdę miodzio gierka). Pozdro dla całej redakcji i do następnego napisania/przeczytania,
Zzagrobnik

▶ Jak to mawiają wtajemniczeni – dziwnym nie jest.

PS: Od kilku lat chciałem napisać maila do któregoś z czasopism, które kupuję, ale nie miałem o czym pisać. Wy jesteście pierwsi ;) No i zasłużyliście, bo tyle radości nikt mi już od dawna nie ofiarował.

▶ Widzicie? Widzicie!? Da się, normalnie, kurcze, napisać list do czasopisma! I nawet zobaczyć go w druku! Double flawless.

SPOTKANIE ANONIMOWYCH BEZKONSOLOWCÓW

Przyznaję, że chociaż zawsze obracałem się w towarzystwie graczy, do niedawna byłem pecetowcem (jedyną konsolą jaką w życiu posiadałem był prastary SNES – na którym wciąż raz na długi czas odpalam wysłużone SMW, lub Donkey Kong Country... ech... wspaniałe lata pacholęce).

▶ Zabrzmiało trochę jak wyznanie alkoholika. Spoko, nie jesteś sam. Mam na imię Andrzej i jestem właścicielem PC-ta od czternastu lat... Ale bądźmy poważni, na Teutatesa – brak własnego sprzętu do grania to do pewnego wieku całkiem pozytywna rzecz. Sam doczekałem się swego pierwszego Pegasusa ładne parę lat po tym, jak pierwszy raz łupałem na automatach (bodajże w wieku pięciu lat, niestety nie pomnę przy jakiej grze straciłem growe dziewictwo). Na szczęście na osiedlu nie brakowało kolegów z Atarynkami, C-64, Amigami i PC. A i SNES i MegaDrive się znalazły. A jakiej człowiek nabywa ogłady w towarzystwie, żeby tylko wprosić się na partyjkę w Mortala...

Znajomi wkoło zawsze mieli konsole. Kumpel z podstawówki hulał na Sega Mega Drive, które było dla mnie swego czasu szczytem marzeń; w siódmej klasie inny kumpel nabył PSX-a, by kilka lat później, jak większość osób w moim otoczeniu, uzbroić się w PS2. Sam konsoli nie miałem (chociaż grałem chętnie gdzie tylko się dało), bo rodziców naciągałem raczej na zrobienie ogólnorodzinnej zrzutki na gitarę elektryczną niż na PS. Ale jak to w życiu bywa, utalentowani zostali wreszcie wynagrodzeni.

▶ A świat na zawsze stracił kolejnego Satrianiego.

Po skończeniu studiów (ta, no... Ekhem, jeszcze obrona tylko) pchnąłem moje CV, „tabula rasa style" w odpowiednie miejsca i już od kilku miesięcy cieszę się tyrając. No właśnie... W branży gier

▶ W tym momencie pewnie niejeden czytelnik westchnął z zazdrości. Szkoda, że nie podałeś więcej szczegółów, jak bardzo „branżowa" jest Twoja praca.

Każdy wkoło ma PS3 lub Xboxa, pomyślałem, że też muszę się uzbroić w jakąś, żeby być bardziej w temacie, hip i w ogóle. Akurat zaczynałem mieszkać sam, więc sprzedanie nerki za 40 calowego lcd-ka też wydawało się dobrym pomysłem.
Kupiłem PS3 z wielu bardzo istotnych powodów. Pierwszym z nich był ten, że wszyscy znajomi mieli Xboxy, bardzo je sobie chwalili i odradzali czarnulę.

▶ Gdyby wszyscy mieli PS3 i jednocześnie zachwalali 360-tkę, to dopiero byliby przekonujący.

Szybko stało się dla mnie oczywiste, że muszę ją mieć. Drugim powodem było to, że PS3 jest droższa, a nic tak nie cieszy jak pusta kieszeń. Trzecim wreszcie argumentem był wyjątkowo skąpy zestaw gier (kupowałem dobre kilka miesięcy przed pojawieniem się LBP, BioShocka, itp.) i pozostawało mieć nadzieję, że czas PS3 nadejdzie. Bez nadziei bylibyśmy nikim. Warto też dodać, że można podłączyć 7 padów, a ja zawsze marzyłem o FPS-owym split-screenie na siedmiu ;)

▶ Do takich wybryków nawet 40 calowy lcd mógłby nie styknąć.

Posiadając już konsolę pomyślałem „czas zacząć czytać branżowe pisma". Obecnie jestem po jakimś trzecim miesiącu sukcesywnego porównywania was i konkurenta, a wynik tych porównań jest chyba jasny, bo to do was skrobię tego maila. Pisemko jest przyjemne, świetna oprawa graficzna (bardzo fajny pomysł na okładkę)... No i przede wszystkim piszecie dużo o samych grach (wydawałoby się, że powinno to być regułą w recenzjach, a nie jest). W życiu czytałem tylko dwie gejmerskie gazetki: Secret Service i Reset i muszę przyznać, że wiele się w pisaniu o grach zmieniło (zwłaszcza, że ostatnio porównywałem was z SS i Resetem sprzed lat). Chciałbym ponarzekać, powiedzieć, że teraz wszystko jest bardziej pstrokate, mainstreamowe i mniej refleksyjne, ale prawda jest taka, że dziennikarstwo gejmerskie okrzepło przez te lata. Nowe teksty są napisane wyjątkowo sprawnie. Wiadomo, że obecnie czytelnicy są inni, kiedyś sam fakt, że czytało się o grach, to już była faza. To co, że recenzent co i rusz odlatywał w jakieś anegdoty, prywatne żarty, itp. Brało się wszystko z dobrodziejstwem inwentarza, a po latach patrzy się na to wszystko z tęsknotą za duszą tamtych tekstów, która kryła się w tych wszystkich dygresjach. Przyznaję, że sam jako odbiorca się zmieniłem. Ja również chcę dostawać przystępne, rzetelne teksty. Nie czytam już pism o grach jak periodyków kulturalnych (a wtedy, Bóg świadkiem, tak się to właśnie odbierało). Tym bardziej cieszę się, że tak dobrze sobie radzicie w tej dużo bardziej wymagającej formule.

▶ Osobiście tęsknię za tą alchemią dziennikarską, jaką uprawiano w starych magazynach. Felietony polityczne, artykuły o tylnej części Maryni, recenzje pisane w formie opowiadań i inne urokliwe patenty, których dziś już raczej nie uświadczysz, budzą we mnie nieprawdopodobne uczucie nostalgii. No ale czasy się zmieniają, a każdy magazyn wyrabia swój specyficzny charakter. Inna rzecz, że w owych czasach błogiego freestyle'u nie wszyscy czytelnicy doceniali podobne eksperymenty formalne czy też konieczność wpatrywania się w teksty drukowane po spirali, miniaturową czcionką, szarym drukiem na białym tle. Dziś, kiedy wszystko jest obrzydliwie ładne, foremne i profesjonalne, popadamy w typowy syndrom „kiedyś było lepiej, niebo było bardziej błękitne, a dziewczyny ładniejsze".

Czytając styczniowy artykuł o filmach na podstawie gier spodziewałem się, że stare grzeszki pójdą w zapomnienie, bo przecież dobrze pamiętam, jak Gulash entuzjazmował się fajowością filmu MK w starym, dobrym Kombat

Kornerze. Miło, że potrafiliście z klasą z tego wybrnąć i zamiast pisać „jak to się mogło komukolwiek podobać" oddaliście rację upływowi czasu.

▶ Mortal się mocno postarzał, ale nadal mamy – to znaczy ja mam – do niego słabość i kiedy tylko nadarza się okazja, funduję sobie repetę, zacieszając się jak dzieciak i wymieniając pojawiające się na ekranie postacie i ciosy specjalne. A przy okazji narażając się na pełne politowania spojrzenia znajomych, ale cóż...

Co do ekranizacji gier, to miałem taką refleksję, która naszła mnie niedawno, a w związku z ukazaniem się waszego artykułu pchnęła mnie do napisania tego maila. Kilka miesięcy temu odbyłem taką rozmowę z kumplem:
On: Ekranizacje takich pozycji jak Max Payne itp. są z góry skazane na porażkę.
Ja: Czemu?
On: Jeżeli gra opowiada o gościu, który idzie do przodu i zabija po kolei hordy gangsterów, to jasne jest, że filmu się o tym zrobić nie da, bo będzie nudny i durny. No więc scenarzyści wymyślają jakąś wydumaną fabułę, która z reguły pasuje jak piernik do wiatraka, i powstaje potworek, który ma mało wspólnego z grą i zupełnie nic wspólnego z dobrym filmem.

▶ Max Payne to słaby przykład, bo to wcale niezgorszy materiał na film, niekoniecznie tępą rąbankę. Tym większym rozczarowaniem był dla mnie obraz z Marky Markiem. Zresztą, żeby tam faktycznie było ciągłe zabijanie hord gangsterów, to może byłoby mniej durno i nudno.

Zastanawiałem się nad tym co powiedział i doszedłem do wniosku, że problem rzeczywiście istnieje, ale wyjście nie zawsze jest skazane na porażkę. W zeszłym roku byłem w kinie na filmie „Uprowadzona" (ang. „Taken"), którego reżyserem był Luc Besson. A może producentem. Nie pamiętam... Choćby tylko podawał napoje, to rękę Francuza było tam czuć. Film jest prostą historią o weteranie, któremu porywają córkę będącą na wakacjach w Paryżu, więc on jedzie tam by pozabijać mnóstwo złych gości i ocalić dziewczynę, zanim sprzedadzą ją do burdelu, gdzie za grubą kapustę rozdziewiczy ją jakiś dziwny tłuścioch. Fabuła prosta jak drut. Tam naprawdę nie ma nic więcej. Od początku wiadomo co się będzie działo, od początku wiadomo jak się skończy. A ogląda się bardzo fajnie. Sposoby w jakie dobry tatuś kasuje kolejnych śniadych handlarzy żywym towarem wciskają w fotel. Po wyjściu z kina miałem wrażenie, że to byłaby świetna ekranizacja właśnie np. Maxa Payne'a. No story, just gameplay.

▶ To chyba żadna większa filozofia, ot – kino akcji. Polecam „Crank" z Jasonem Stathamem – całkiem niezła „ekranizacja" GTA.

Da się zrobić film o facecie, który rozwala stu gości w półtorej godziny, jeśli o tym mniej więcej jest gra. Nie trzeba dorabiać zagadki detektywistycznej, dodawać bohaterowi zbyt wielu rozterek osobistych, itp. Trzeba zastanowić się co jest fajnego w grze, gdy zabijamy stu gości i co jest fajnego w kinie, gdy zabijamy stu gości. A następnie zabić w filmie stu gości tak, by był to najfajniejszy niedzielny film o zabijaniu stu gości, jaki widziałem. Nikt nie oczekuje oskarowych kreacji i nagród za scenariusz adaptowany. Każdy oczekuje bezmyślnej, ale jednak wypełniającej nas po brzegi rozrywki. I stu martwych gości ;)

▶ Z mojej strony pełna zgoda, aczkolwiek nie wiem czy każdy by to wytrzymał. Sam byłem bardzo rozczarowany faktem, że film „Doom" nie składał się w całości z obrazów masakry dokonywanej przez troglodytę w zielonym pancerzu na hordach demonów. W końcu materiał źródłowy zobowiązuje. No i nie zapominajmy, że jest masa gier, które nie polegają tylko na ciągłym łubu-dubu, z których można by zrobić kawał fajnego, niegłupiego kina. Te jednak, z jakiegoś powodu, nie cieszą się wzięciem producentów.

BTW: Wiecie, że Toys 4 Boys oferuje coś takiego jak kamizelka do grania w FPSy, która symuluje uczucie postrzału (obsługuje nawet CoD4)? Ludzie to zryci są, nie ma co.

▶ Czekamy na nasadkę na krocze do Wiilota. Pomysłowość ludzka nie zna granic.

Z niecierpliwością wyczekuję waszej recenzji Killzone 2, gry na którą czekam od daaaawna. Nie wiecie może czy będzie opcja obsługi klawiaturą i myszką, jak w UT3? Byłoby fajnie, nie?

▶ Mychą i klawierą nie pograsz. Obsługuje za to Frag FX, stanowiący dla nich miłą alternatywę. A propos pomysłowych urządzeń do grania w FPS (i nie tylko) – polecam rzucić okiem na ustrojstwo o nazwie Novint Falcon. Robi wrażenie.

Tymi shooterowymi pytaniami kończę ten nieposkładany mail, jednocześnie dając sobie samemu prawo wysłania go do FAQ. Pozdrowienia dla całej redakcji. Tak trzymać. Pzdr.
J.

▶ Pozdro i dzięki za długaśny list, którego prawie nie musiałem ciąć. Do przeczytania.

EL DOKTORRE PRZEDSTAWIA: KĄCIK STATYSTYKI STOSOWANEJ IM. KOTLETA

– Chcecie Banana??? – Yeah... Yeah!!!
...
Ups, Banana już dawno nie ma, ale Doktorek też może być. Zamiast się wygłupiać przejdę od razu do sedna sprawy.

▶ Przejdź, proszę. A doktorek sobie pójdzie, bo akurat nie jest wykwalifikowany w poruszanych przez Ciebie tematach.

Od dłuższego czasu nurtują mnie dwie sprawy dotyczące Neo.
1. Chartsy: Z jakiego źródła bierzecie dane o sprzedaży w Japonii, UK, USA? Skąd te informacje pochodzą? Z zagranicznych sklepów czy dużych serwisów internetowych dotyczących gier wszelakich?

▶ Mielu: Z wyspecjalizowanych miejsc podających wyniki sprzedaży – z cotygodniowych zestawień.

W przypadku Polskiego rynku chartsy opracowujecie na podstawie sprzedaży miesięcznej sklepu Ultima. Dlaczego akurat ten sklep, a nie inny?

▶ Może dlatego, że akurat oni udostępniają nam te dane? A może dlatego, że nie mają problemów, żeby zebrać te dane i wysłać nam je na tyle szybko, żebyśmy mogli zamieścić je w numerze? Wiesz, mamy temin druku, a jak kogoś trzeba prosić przez cały miesiąc, żeby wyplut z siebie jednego krótkiego maila, to nam się odechciewa.

Witam redakcję. Jestem czytelnikiem waszego pisma i zwracam się z zapytaniem, na które nigdzie nie mogę uzyskać odpowiedzi (nie wyłączając sklepów dla idiotów). Jestem posiadaczem Xboxa 360 – konsolę do telewizora podłączam kablem HDMI i tu występuje problem, gdyż podłączenie kabla HDMI nie pozwala mi na podłączenia kabla AV, dostarczanego przez Microsoft wraz z konsolą, do kina domowego. Czy jest jakaś przejściówka, która pomaga rozwiązać problem?? Pozdrawiam serdecznie i proszę jeśli to możliwe o odpowiedź na maila. /Grzesiek

Dźwięk z X360 można wyprowadzić na trzy sposoby – cinchami w podstawowym kablu Component lub VGA, ale to tylko stereo – nie nada się do kina domowego; kablem optical z wyjścia we wtyczce kabla Component lub VGA wpiętej do Xboxa do odpowiedniego wejścia w sprzęcie audio; albo kablem HDMI. I ten ostatni jest tu problemem o tyle, że przekazuje sygnał audio i video razem, więc można go podłączyć tylko do telewizora tracąc przy tym dźwięk surround z domowego sprzętu. Jednym z rozwiązań jest amplituner lub AV receiver z wejściami HDMI i przynajmniej jednym wyjściem, który przekaże sygnał video do telewizora, ale warto to sprawdzić przed zakupem. Drugim, znacznie tańszym wyjściem z tej sytuacji, może być jakiś HDMI splitter z wyjściem optical (na przykład firmy Octava – http://tinyurl.com/2lc9op), za pomocą którego wyjdziemy na telewizor przez HDMI, a do sprzętu audio podepniemy się poprzez kabel Optical.

Witajcie, jaki polecacie rozmiar telewizora LCD, jeśli odległość będzie wynosić około 2-2.5 metra? Myślałem o 40 calach, co o tym sądzicie?

Polecam 42 całe plazmy ;) To rozsądny rozmiar, przy większym telewizorze oczy mogą Ci wyjść za uszy przy graniu z takiej odległości. Choć Gulash nie narzeka przy pięćdziesiątce.

Kupiłem sobie 120 dysk do Xboxa i jest kabelek, ale jak to k***a zrobić, żeby to przenieść ze starego 20 giga – i nie chodzi tu o nieznajomość, tu chodzi o wiek mój. Proszę o informacje, bo są dwa pisma konsolowe w tym kraju i żadne, ale to żadne, jeszcze nic o tym nie napisało. Bo jest coś takiego jak nowe doświadczenie i ja chcę trzymać gry na twardym dysku i wiecie co – jest cicho i ani razu od momentu instalacji konsola mi sie nie zepsuła. A była w serwisie 2 razy. Przepraszam za ton, ale nalegam, by w końcu ktoś to wyjaśnił. /PAN STARSZY

Pomoc techniczna Microsoft Polska: 00800 441 17 96, od pon. do pt. w godz. 09:00-17:00. I ochrzań ich, że na stronie WWW nie mają tego wyjaśnionego. Amerykanie mają: http://tinyurl.com/37scdr

Moim zdaniem opieranie się na statystykach jednego sklepu jest niemiarodajne. Dla przykładu danego miesiąca w Ultimie na pierwszym miejscu sprzedaży będzie Killzone 2, natomiast w innym sklepie Fifa 09 bo akurat objęli to grę doskonałą promocją i cena jest atrakcyjna. Wiem, że zebranie danych na temat polskiego rynku nie jest zadaniem łatwym, ale dane z małego sklepu konsolowego to kpina.

▶ Kpiną na pewno jest nazywanie Ultimy małym sklepem konsolowym. Liczb nikt nie poda, choć podobno w kuluarach omawiana jest wspólna inicjatywa dużych sieci handlowych i dystrybutorów gier w Polsce, by taką listę stworzyć. Co z tego wyniknie? Obawiam się, że niewiele.

Być może lepiej by było spytać się o dane dystrybutorów, oczywiście jeśli chcieliby udostępnić takie info.

▶ Fajny pomysł, ale nie masz wrażenia, że gdyby takie dane były możliwe do uzyskania, byłyby publikowane? I to nie tylko w enplusie.

2. Zapowiedzi: W większości zapowiedzi na końcu artykułu jest podany autor, ale czasami bywa, że autora nie podajecie! Czy taka zapowiedź jest pisana przez kilka osób, a może ściągnięta z sieci?! O co chodzi?

▶ Zasada jest taka – jeśli gramy lub widzimy grę na własne oczy na prezentacjach – wtedy spisujemy wrażenia i podpisujemy się ksywką. Zapowiedzi „niegrywalnych" nigdy nie podpisywaliśmy, bo staraliśmy się w nich przedstawiać suche fakty i informacje podane przez dystrybutora.
Skoro nie oceniamy, nie dzielimy się przemyśleniami, a tylko informujemy, podpisywanie się pod takim tekstem jest bez sensu. Co prawda ostatnio coś się w tym temacie zmienia, ale osobiście nie jestem przekonany czy to krok w dobrą stronę, bo wciąż uważam, że zapowiedź powinna pełnić funkcję informacyjną, a nie przedstawiać opinię autora o produkcie, którego nie widział na oczy (prócz trailerów i screenów). Z drugiej strony fajnie jest podkreślić kto napracował się przy wyszukiwaniu informacji. Nad zapowiedzią Finala trzynastego spędziłem kilkanaście godzin grzebiąc po rozmaitych forach, analizując trailer klatka po klatce i po prostu rozmawiając. O procesie dokopywania się do informacji, których nie ma nikt inny, mógłbym nawijać godzinami, staramy się robić to również po to, żeby nikt nie zarzucił nam przepisywania tekstów z netu. O tym, że właśnie na tym polega praca w NEO Plus (wyszukiwaniu, nie przepisywaniu) chyba nie muszę mówić?

W numerze 119 niemal cały dział zapowiedzi należy do Gonza! Respect dla chłopaka, który spłodził tyle tekstu!

▶ Jeszcze chyba nie przeżył dnia, w którym napisałby dziesięć stron, więc najlepsze wciąż przed nim.

Pozdrawiam gorąco!
Kotlet

▶ Pozdrawiam,
Mielony

O BAWOŁACH, TULIPANACH, ULTRAVOX I TYM CO LUDZIE ROBIĄ PRZED KOŃCEM, A TAKŻE FAJNYM KOLEŚIU RICCITIELLO

Kiedy grupa bawołów na sawannie dociera do rzeki, ufna w swe siły część z nich rzuca się śmiało w nurt, celem przepławki

Część czeka, aż tych pierwszych połapią krokodyle, a część tkwi na starym brzegu, bo muszą zebrać siły. Kryzys pojawia się wtedy, kiedy zza wzgórza na starym brzegu wyłania się stado lwów. Kiedy płynąć, żeby nie za wcześnie i nie za późno?

Kryzys w sensie ekonomicznym, którego możemy doświadczyć aktualnie, tak właśnie wygląda. Przynajmniej oczami szefa EA, Johna Riccitiello, który powiedział: „Uważam, że kryzys ekonomiczny to błogosławieństwo dla całej branży. Mnóstwo hołoty zbankrutuje. Nie będziemy musieli konkurować z badziewiem." Ogólność tej wypowiedzi można porównać poziomem do wypowiedzi Joli Rutowicz, która zapytana o inspiracje do ubierania się, odpowiedziała: „Nooo... hihiiii". W tym ciekawym porównaniu Riccitiello ani problemu nie dotknął, ani rozwiązania. Biznes zna już te podejście od przynajmniej 400 lat. I jakoś dotąd nie wyłaziło się dzięki niemu z kryzysów.

Ale, ale... Podrążmy. Spójrzmy na podobną sytuację, która miała miejsce w Holandii, a dobrze ilustruje mechanizm załamania rynku. W XVII wieku dziarscy ogrodnicy spotykali się tam, żeby handlować cebulkami tulipanów. Kupowali, sprzedawali. Jeden drugiemu dawał cebulkę, a tamten pierwszemu pieniądze. Szło jak szło, ale zasady były jasne. Każdy miał albo cebulki, albo kasę. Któregoś jednak dnia (załóżmy, że tak było) do Gunthera przyszedł Eryk i powiedział: „Chcę cebulkę ultra rzadkiego tulipana odmiany <Quo vadis penis>". Na co mu Gunther: „Nie mam. Wyprzedałem." Więc mu Eryk: „Dżizas!!! Ziooom! Jak to? Przecież to dopiero początek giełdy!!!" Gunther: „Ano. A jo ni mom." Eryk: „Stara mnie zamorduje." Gunther: „Trudno." Eryk: „To może zrobimy tak. Ja ci dam 5000 guldenów, a ty mi wypiszesz kartkę, że w przyszłym roku dasz mi za tę kartkę 100 cebulek. Zgoda? Tak mi je odłożysz." Gunther: „Deal." Kasa przeszła z rąk do rąk. I tu, a był to rok 1636, po raz pierwszy w historii dokonała się niesamowita sprawa. Ktoś zapłacił wartość celowaną na ślepo (bo przecież nie wiadomo ile za rok będą kosztowały cebulki) za towar, który jeszcze nie istniał!!! Ale... Miał w kieszeni papier wartościowy. Na 100 cebulek. Jeśli za rok byłyby warte 6000 guldenów, to był już 1000 do przodu, prawda? A rozpowiedział, że to dobry pomysł, bo przecież cebulki drożeją. Zwiedziawszy się o tym inni zaczęli także brać takie kwitki. W końcu do kogoś przyszedł komornik, a ten oddał komornikowi papier, mówiąc, że na pewno cebulki będą warte więcej niż to, co na papierku zapłacił, więc i tak komornik będzie do przodu. Ludzie zaczęli sobie tym normalnie płacić. Dość absurdalne... Ceny cebulek rosły, bo wiadomo było, że wszystko jest warte tylko tyle, ile ktoś chce za to zapłacić. A skoro ceny cebulek rosły z dnia na dzień, to warto wsadzić w to bardzo dużo pieniędzy, bo przecież już jutro wszystko będzie więcej warte. Najdroższa cebulka kosztowała równowartość 25 kg złota, a Holendrzy średnio zarabiali wtedy jakieś 6000 zł rocznie, licząc na nasze. Papiery robiły karierę. To nic, że nie stał za tym żaden realny towar! Absurdalne? Sensowne, dopóki nie przyszła wiosna i zaczęła się giełda. Okazało się, że nikt nie ma takiej liczby cebulek, jaka została na kartkach sprzedana, ani pieniędzy do oddania zainwestowanych. Panika! Natychmiast rynek się załamał. Papiery stały się absolutnie bez wartości. Ceny cebulek spadły o 99% w ciągu tygodnia.

RICCITIELLO WIE, ŻE CHOĆBY WSZYSTKO MIAŁO SIĘ SKAPCANIĆ NA UMÓR, LUDZIE NIE ZREZYGNUJĄ Z DÓBR LUKSUSOWYCH. BĘDĄ KUPOWAĆ GRY. ZWŁASZCZA TE NAJLEPSZE. BO BĘDZIE TO JEDYNE, CO IM ZOSTANIE PRZED ZEJŚCIEM

Pierwszy w historii kryzys związany z przeinwestowaniem w papiery wartościowe i zabawą pieniędzmi, których nie było. Ale też... Nie kryzys, zobaczcie. Raczej powrót do normalnego rynku. Takiego, jak powinien wyglądać. Realny towar, realne pieniądze. Współczesny kryzys jest bardzo podobny. Choć nie chodzi o papiery za cebulki, a o papiery za kredyty mieszkaniowe. Ale i różny, bo centralne banki zobowiązały się już ponad 60 lat temu zasilić każdego, kto będzie chciał odebrać kasę (po podobnym kryzysie w 1929 roku). Dzięki temu wiemy, że:

a) Wiecie teraz więcej o kryzysie, niż większość społeczeństwa.

b) Tak źle nie będzie.

Ale, ale. Riccitiello ma jedną rację. Kryzys odcina z dołu i z góry. Jak te bawoły ze scenki o rzece. Tych, którzy przeinwestowali i teraz przepompowują kasę z jednych miejsc (których wartość spada, jak cebulek), do innych, które jeszcze rosną. To powoduje poważne kłopoty, bo kasa przepływa szybko. Kryzys odcina też z dołu. Plajtują najmniejsi i najbiedniejsi, bo ich zwalniają. Ci, którym powrót do normalności (który optycznie jest dołkiem) uzmysławia jak sobie radośnie pomiatali kasą, której nie mieli (np. biorąc kredyty bez poświadczenia i licząc, że kasa się znajdzie), zaczynają oszczędzać jak trzeba. Uwaga: prące naprzód kobyły, jak banki inwestycyjne (nie wiem czy jakiś przetrwał), EA, Actiblizzard, są owocem beztroskiego zabawiania się kupą nieistniejącej kasy i łatwych kredytów. Nie wiem czy wiecie, ale kiedy „Gazeta Wyborcza" wypuszcza na rynek serię książek dołączoną do gazety, to też bierze na to łatwy do niedawna kredyt.

Te więc kobyły już węszą, że krokodyle przerobią je na stolec i puszczą z prądem. Przynajmniej częściowo. Riccitiello ma rację, ale w duchu wie, że musi odciąć słabsze projekty, co zresztą mówi: „Trzy zasady na recesję. Zdecydować co jest ważne. Zainwestować w to. Zutylizować resztę.". Oglądał też może teledysk: „Dancing with tears in my eyes", gdzie, kiedy wybucha elektrownia atomowa, pracownik wraca do domu i tańczy z żoną, a potem się bzykają, czekając aż ich zmiecie. „We drink to forget the coming storm/We love to the sound of our favourite song/Over and over". Riccitiello wie, że choćby wszystko miało się skapcanić na umór, ludzie nie zrezygnują z dóbr luksusowych. Będą kupować gry. Zwłaszcza te najlepsze. Bo będzie to jedyne, co im zostanie przed zejściem. I słusznie odcina z dołu, bo te tytuły pewnie nie będą się sprzedawać. Umówmy się – ktoś na rynku musi przetrwać. Jakieś firmy robiące gry zostaną, prawda? Rynek gier nie wymrze do zera. Riccitiello chce, żeby Jego firma była jedną z przetrwałych. Każdy chce, żeby jego projekty się ostały. Ale jedno jest pewne: nie wszyscy umrą. Kto zostanie?

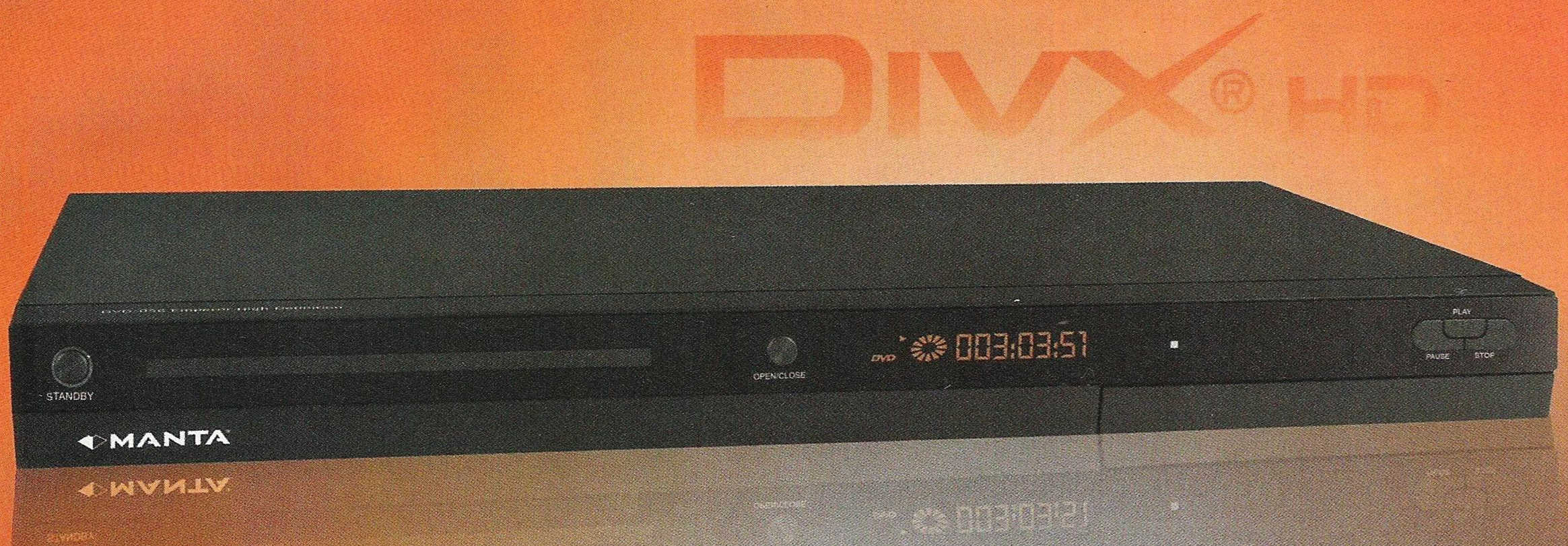
Pewnie parę dużych firm tak. EA i Actiblizzard nie mają póki co szansy podzielić losu jedynej firmy na rynku, która nie miała konkurencji, Polaroidu, który się złożył jak celnie kopnięty w słabiznę. Póki co. Ale – pytanie – skąd się biorą dobre gry? Od utalentowanych, pracowitych ludzi. Skąd Ci ludzie? Ze słabszej konkurencji, bo tam sobie poćwiczyli i można ich odkupić. Na dłuższą więc metę cały rynek na tym straci, bo pewnie poleci wiele takich miejsc, w których dorastali najlepsi obecnie koderzy i menedżerowie. EA i Actiblizzard bekną za to za parę miesięcy. Riccitiello powiedział więc co mógł, żeby podtrzymać ludzi na duchu, ale pewnie wie co się święci. Jeśli większość dobrych gier będzie od niego, będzie konkurował sam ze sobą. A to nieco jak onanizm. Dla nas to dwa sygnały mogą być. Po pierwsze, gry staniejąą, czyli wrócą do ceny jak trzeba, bo jak pan prezes zrezygnuje z części swoich kredytów, to nie będzie musiał ich spłacać i będzie mógł zarobić mniej. Po drugie, więcej będzie dobrych, a mniej gier w ogóle. To też dobrze. Byle tylko nie zabrakło pomysłów.

Tak czy siak, gratulacje dla gościa. A Wam życzę, żebyście przed każdą rzeką wiedzieli kiedy pobiec. Takiego riccitiellowego rozsądku Wam życzę. Zaimponował mi koleś. Ot, co. Skłonił do przemyśleń. I tym chciałem się podzielić. Co Wy na to? ■■ **Grabarz**

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Bo liczy się każdy szczegół

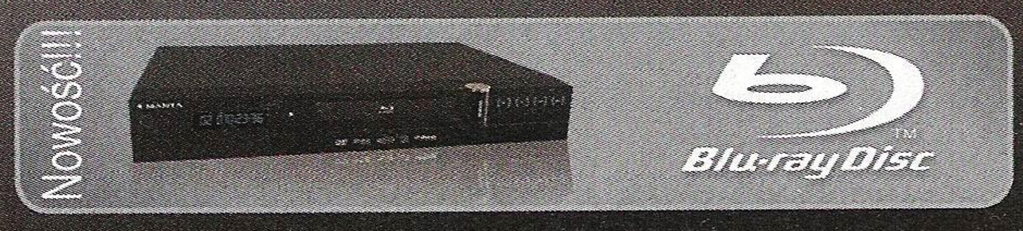


DVD056 – Nowatorskie urządzenie firmy Manta – certyfikowany odtwarzacz plików DivX HD 720p. Dzięki niemu zobaczysz krystalicznie czysty obraz w najwyższej jakości. Teraz szczegóły nabierają znaczenia!!!

Szeroka gama wejść i wyjść – HDMI z UpScallingiem, dźwiękowe 5.1, czytnik kart pamięci SD, SDHC, MS, MMC. Obsługa urządzeń podłączonych przez szybki port USB 2.0 takich jak dyski, pamięci flash, odtwarzacze mp3 i mp4.

Subtelna obudowa urządzenia z ergonomicznie rozmieszczonymi przyciskami odznacza się klasyczną elegancją

Program ALLPlayer konwertuje filmy MKV do formatu DivX HD.



BHD-01 – Najnowszy model – pierwszy polski odtwarzacz Blu-ray. Doskonałe uzupełnienie kina domowego w najwyższej jakości.

Obraz nadawany jest w najlepszej dostępnej jakości – Full HD 1080p, przesyłany wyjściem HDMI w wersji 1.3. Odtwarzacz będzie doskonałym prezentem dla miłośników kina, znakomitej jakości obrazu i pełnego dźwięku.

Sześciokanałowy dźwięk możemy podłączyć do wyjścia analogowego jak i cyfrowego. Jest on nadawany w systemie DTS HD oraz Dolby True-HD. Jeśli podłączymy zestaw kina domowego poprzez port HDMI, dźwięk będzie nadawany nawet w systemie 7.1.

Finalna wersja produktu może się różnić od zdjęcia przedstawionego na reklamie.

powered by ALLPlayer.org

www.eMANTA.com

PlayStation Network

Blu-ray Disc

SONY

eu.playstation.com
killzone.com

18+
www.pegi.info

"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Killzone®2 ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

PREMIERA: 25.02.2009

GRA W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

KILLZONE®2

PLAYSTATION 3